1998

8月号

游戏机实用技术

PRACTICAL TECHNIQUES FOR GAMES

No.2

定价:人民币 12元

ISSN 1008-0600

9 771008 060006 08

TAITO




樱花恋
收入超过传统麻将一倍
台湾最传统麻将玩法
SUBSINO CO.,LTD.
中浩科技股份有限公司
开发制造
创新玩法 风格独具
TRIPLE PEACE
总代理
三平贸易有限公司
香港公司 电话：+852-2332 5633 传真：+852-2780 3869
澳门公司 电话：+853-725 084 传真：+853-725 081
广州联络处 电话：(020)8480 5869 传真：(020)8489 7073
联系人：陈瑞强 手机：(0)1389801151 传 呼：(020)126 呼 2211108
谢三贤 手机：(0)1362267964 传 呼：(020)8762 8800 呼 855613

麻将列车

- 麻将画面
- 钻石列车玩法
- 创新比倍玩法
- 保证高盈收



超級列車

机率保证与钻石列车完全相同

电视版本
钻石列车



SUBSINO CO.,LTD.
申浩科技股份有限公司

海底城



- 可爱海底动物画面
- 钻石列车玩法
- 保证高盈收

高速競艇 摩托王



- 娱乐台配线
- 赛马玩法
- 高倍率高收入

中国总代理

TRIPLE PEACE

三平贸易有限公司

以最强的产品开发阵容，最好的利润分享，诚挚邀请您共创市场先机。













GMS
GAME MEN SYSTEM
GAME MASTER SYSTEM CO., LTD.

高凯科技有限公司

TEL:886-2-27889407 FAX:886-2-27857340
E-mail:gamemen@ms18.hinet.net
移动电话：886-9016-0352
移动电话：886-9000-7089
移动电话：886-9321-54545

© 1998 GAME MASTER SYSTEM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.











销售各种电脑板
日本原装大型模拟机
承揽电脑板维修业务
机台配件供应
低价处理模拟旧机台

济南百乐公司

清清一滴水　源自百乐情

董事长　总经理：陈伟

地址：山东省济南市解放路 147 号
邮编：250013
电话：(0531)6990148　6963415
销售热线：(0531)6990846
传真：(0531)6942448
传呼：(0531)8935566 呼 7049
联系人：戴先生　葛先生

游戏机实用技术

Practical Techniques for Games

Contents

电玩情报 8

新品集锦

中文版照相委员会 14

技能驾驶 14

惊险乐园 15

波音龙家族 16

攻略精品

双界仪 20

无人岛物语 R 33

魔域战士 37

兵蜂 RPG 44

星斗士 2 51

工程师园地

游戏机扫描板的原理调试及维修 骆春生／熊国标 64

Sony PS 光碟机的开关电源原理与改造 郑国川 68

1998年8月号 总第2期

目录

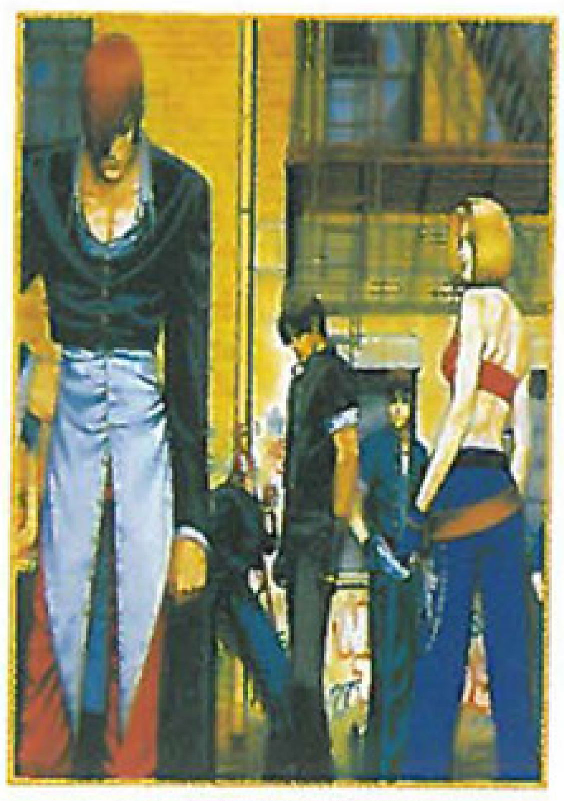
西安三友娱乐有限公司

凝古都千年底蕴诚交天下朋友

创三友未来辉煌共拓电玩市场



月华剑士


97胜者为王



饿狼六代


西游记Ⅱ



加强电神魔鬼

西安三友自92年创业至今，多蒙各界朋友的关爱和支持，以优质的产品、完善的服务、先进的理念赢得大家的赞誉，业务蒸蒸日上，影响日益扩大。公司上自董事，下至业务人员，全都刚届而立，愿以自己年青的热情和勤奋，和全国同仁携手并进，共同开拓电玩业美好的明天！

我公司专业经销各种优质电脑板、SNK板、各款型游戏机、整机套件配件及游乐设施，并且提供全方位服务。

同时，诚征海内外各大厂商产品代理权，希望三友的信誉能成为您的产品打开市场最好的钥匙！



冲锋军队



万能战车Ⅱ代



樱花恋



彩京1945 Ⅱ



复仇者



龙虎争霸

SANYOU

地址：陕西省西安市田家湾中玩市场东八排12号
电话:(029)3290825　　传真:(029)3232242
联系人：沙书庆　赵健　刘健
手机：1399259525　1389186609

(本公司更详尽信息，可在“电子娱乐传真信箱”41号中查询)

Contents

工程师园地

街机电脑板故障查找技巧 罗平安 72

GCD 产品的原理、使用与维修 刘杰 76

科技兴企

振抖技之翼高飞
——华立的成功之路 孙炜/张翔军 78

热点追踪

98 美国 E3 电子娱乐展揭密 80

海外广角

日本的"风俗营业管理法" 86

电玩资料

满贯财神 89

三国风云 91

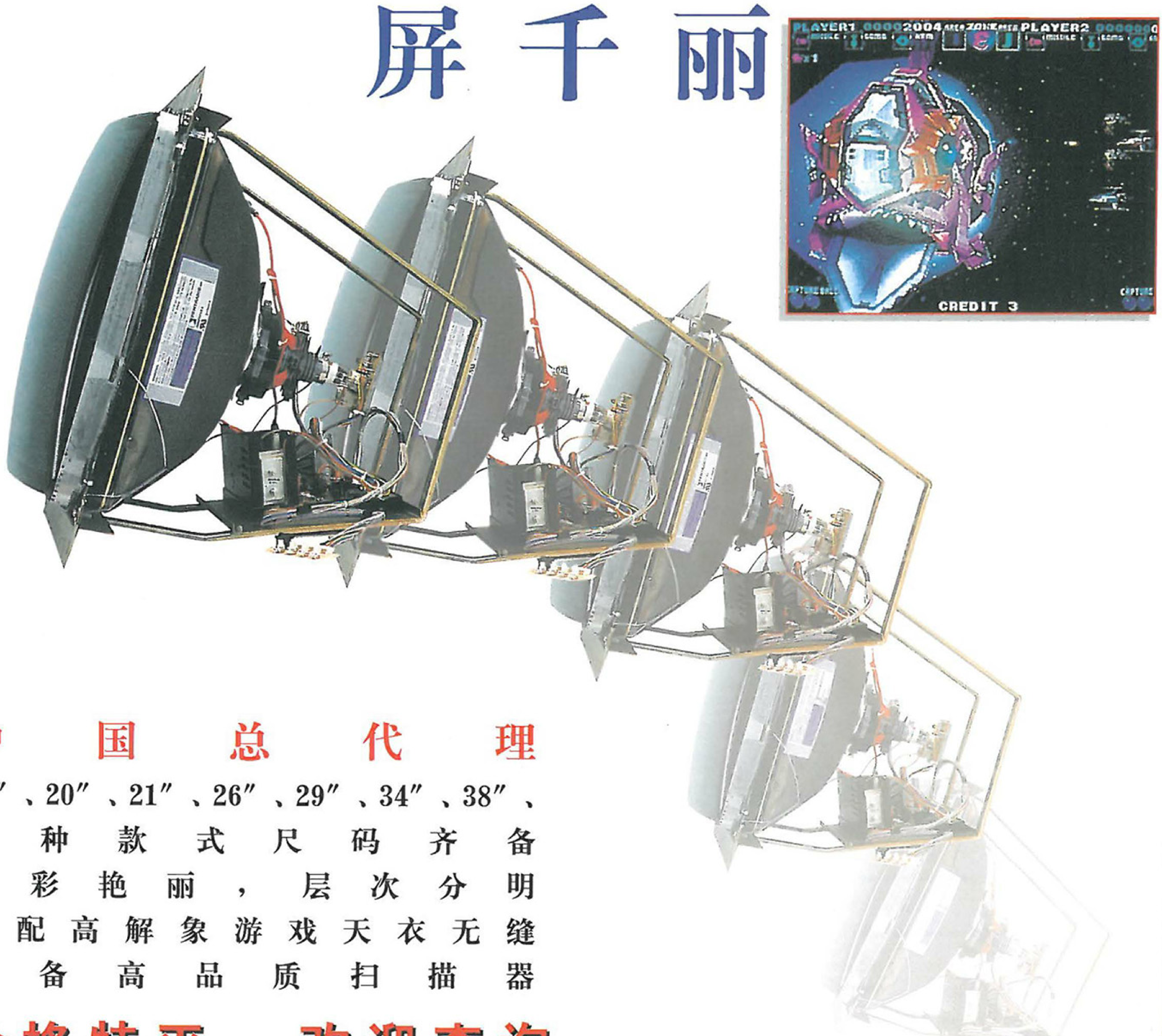
1998年8月号 总第2期

目录

华立'98隆重巨献

美加名厂 **PENTRANIC** 显象管

屏千丽



中 国 总 代 理

14″、20″、21″、26″、29″、34″、38″、
各种款式尺码齐备
色彩艳丽，层次分明
对配高解象游戏天衣无缝
配备高品质扫描器

价格特平　欢迎查询

中国总代理

华立电子有限公司
WAH LAP ELECTRONIC CO., LTD.
广东省番禺市繁华路163号之168号
(即英东体育馆正门对面)
电话：020-84826868　传真：020-84838378

华立娱乐机械有限公司
WAH LAP AMUSEMENT MACHINE CO., LTD.
地址：番禺市市桥镇龙美村迎宾路20-25号
电话：020-84893232　传真：020-84892555

电玩情报

NEOGEO POCKET

世嘉公司新机 Dreamcast 推出后的一个星期，SNK 也推出了他们的手提游戏机 “NEOGEO POCKET”。该机显著特点是通过专用连接器可以跟 Dreamcast 连接。

“NEOGEO POCKET”是部跟GAMEBOY一样的手提游戏机，不过它采用了更强的 16bit CPU 及 8 级灰阶的荧屏，所以显示能力和游戏的性能也比 GAMEBOY 高。由于备有时钟、日历等功能，所以也可以作为 PDA 使用。它具备自己的记忆保存功能，RPG 游戏的进度就寄存在机内，而且时钟功能更可以让游戏创作者设计出一些象电子宠物的育成游戏。

至于跟Dreamcast连接的机能，SNK提出一种手提游戏机跟家庭游戏机间网络化的方案，例如把玩家在“NEOGEO POCKET”格斗游戏中培养出来的角色连接到世嘉的格斗游戏上，这个角色就可以进入世嘉游戏中出战；为配合“NEOGEO POCKET”的推出，SNK 预定推出以《拳皇》为首的育成、体育、RPG 及象棋等多款游戏，预计到明年春天将会推出 15 款游戏。

“NEOGEOPOCKET”性能表

CPU	16bit
荧屏	2.6 寸 8 灰阶液晶荧屏，160 点 × 152 点
其它性能	世界时钟、日历、占星
记忆	使用锂电池的记忆保存功能
电源	两粒 AAA 笔芯电池
连续使用时间	约 20 小时(使用碱性电池)
规格	122mm(W) × 74mm(H) × 24mm(D)
重量	约 130g(加电池约 160g)
机身颜色	7 色
外部接头	通信：有线通信接线用 5 针插座 声音：耳机插座 电源：AC 电源插座
发售日	1998 年 10 月中旬
售价	6800 日元



软件格式

格式	盒带方式
规格	54mm(W) × 46.5mm(H) × 7.5mm(D)
重量	约 20g
售价	约 2500 ~ 5000 日元

PS 新型周边配件 DexDrive

传闻美国游戏商 Interact 公司正开发一周边设备，名为 DexDrive。这是一个可以让 PlayStation专用记忆卡连接到个人电脑上的周边硬件。借着9pin的Com Port与DexDrive上的记忆卡插孔，玩家可以把记忆卡中的记忆材料传送到个人电脑的硬盘上，并转成PC可以读取的材料类型。也就是说，玩家象是有了一张容量接近无限大的记忆卡，甚至可以把这些游戏用拷贝或 E-mail 的方式传给远方的友人。甚至当您与朋友带着上街，把两个 DexDrive 连接，就可以传送有关记忆。另外，您可以利用此卡自行设计一些在运动游戏中出现的梦幻球队、RPG 游戏中超强队伍或者赛车中的超级跑车等等，以直接利用材料的方式分享给朋友或放在网页上供人阅读；而一些储存进度的金手指也不用逐一输入，只要先做出特别记忆，再在网页上让玩家自行阅读就可以了，免去打错金手指密码的机会。而最重要就是玩家再也不用购买记忆卡，只需 10MB 的硬盘空间就可以让您储存数百个游戏。您就可以放心地把游戏进度储存，而不用再怕把一些不该删的东西删去。

东京 GAME SHOW

“东京 GAME SHOW 98秋”定于98年10月9日(星期五)至98年10月11日(星期日)举行，地点还是“幕张 MESSE”，现在正接受各厂商的展出申请。本次展览的摊位总数为1500个，而上次展览新增加的“PC CONER”将会继续，更会接受海外厂商的申请。至于入场费方面，中学生或以上者当日购票的入场费为1200日元，而预售则是1000日元。小学生或儿童可免费入场。

争执不下的二手机市场

SCEI、NAMCO、SQUARE、KONAMI及CAPCOM这五大游戏生产商，向一家位于神奈川的游戏机二手店提出控诉，控告他们违反著作权法销售二手游戏。此案在6月12日于东京地方法院审理，但未有结果。以后同类型的诉讼将会在大阪审理，形成二手游戏贩卖者与游戏生产商在法庭上的对立。

其实游戏厂商希望把游戏软件归类于“电影著作品”，使厂商有权利决定软件的销售方法。反之，二手游戏贩卖者的代表——TV GAME SOFTWARE销售协会则认为“只有在剧院上映的才可归类为‘电影著作品’”，两者的争执从去年7月持续至今，仍未有结果。

估计现今日本的二手游戏软件市场，一年的营业总额大约为1800亿日元。

N64再次减价

自从SEGA公布了新主机Dreamcast后，很多人对任天堂N64的形势持不乐观的态度。最近任天堂宣布从7月开始，N64在日本的售价会降低2800日元，即新售价为14000日元，而该公司的新型手提游戏机——COLOR GAME BOY将于9月下旬发售，售价8900日元。此手提游戏机更可对应N64，成为N64的个人彩色液晶画面媒体。

说起来，N64是在过去16个月内第2次降价，比起PlayStation，它的售价低了4000日元，比起SATURN它的售价就低了6000日元，成了现时性能最高、售价反而最低的游戏机。

任天堂跟HUDSON携手组建新游戏厂

任天堂会跟游戏厂商HUDSON组建一家新的游戏厂。这家游戏厂会为任天堂的家用机N64及便携式游戏机开发游戏，更会为其它游戏商提供技术支援。这是任天堂有史以来第一次跟其它开发商合作组建新游戏厂。

这家新公司的资本为1亿日元，任天堂投资60%，HUDSON投资40%。公司的总部位于东京台东，社长由前任天堂制造部副部长池田宏担任。

这家游戏厂现正着手开发一只N64《POCKET MONSTER STADIUM》的同类型游戏。据说HUDSON除了跟任天堂有合作关系外，跟SCEI及SEGA也有合作关系。

微软Windows CE左右逢源

微软与SEGA合作推出新主机Dreamcast不久，如今又传出与另外一家目前以PlayStation在次世代娱乐机市场独领风骚的Sony合作的消息。原来，微软想利用不久前举办的Windows CE开发会议中宣布的2.1版，与Sony合作放在新的消费性电子产品上，提供一般家庭整套视听及网路电脑的功能。至于Sony的下一代娱乐主机PS2会不会使用Windows CE作底板，无人知道，但微软跨足消费电子行业已然明了。

谁说玩游戏没用?

下次，有人跟您说玩游戏没有什么前途、没有教育意义时，请您大声地、坚定地跟他说下面的事实!

一年一度在美国华盛顿特区举办的未来城市设计竞赛，就有一些小组使用 Maxis 的游戏“模拟城市 2000”来设计他们心目中未来城市的草图。当然，得先符合游戏中低污染、低犯罪率、低失业率的要求。然后，再使用对等比例，建造出立体的城市模型来。另外，在国外有一些修习城市相关课程的学生，也被要求使用“模拟城市 2000”做作业!

SNK 街机格斗游戏 Last Blade 登陆 Playstation

在 **SNK** 的新闻发布会中，厂方说格斗游戏Last Blade—月华剑士将会登陆Playstation。这个格斗游戏是以日本 1800 年的武士时代为背景，角色有武器及剑道，为“侍魂”系列外另一日本剑士格斗。而SS版本则未有公布。

CAPCOM 旧作 Captain Commendo 于 PS 上出场

虽然 CAPCOM 将其旧作以 CAPCOM GENERATION 为名重新推出，不过也有部分作品的版权卖给其他公司作移植。这次日本某公司将会移植该公司横向格斗名作Captain Commendo于PS上。这个游戏的街机版可供四位玩家同时进行游戏，不过在 PS 中会改为三人同时进行游戏。另外这个游戏也会对应 Dual Shock 震动手柄，于九月中旬推出。

ARIKA 与 NAMCO 合作首个 SYSTEM12 游戏即将登场

于今年 5 月发表双方的合作声明后，ARIKA 与 NAMCO 合作的第一个街机格斗作品：Fighting Layer 已经开始进入测试过程。这个作品将如 Street Fighter EX2 般使用 System 12 基板，画面方面也同 SFEX 2 相似。而且这个游戏同样使用CAPCOM式的六键操作，即有强中弱的拳、脚。系统方面同按三个脚键可以作出如拳皇系列的紧急回避，不过暂时没有画面及详细资料公开，但相信会是出色作品。

SEGA 社内人事有调动

Sega 日前在某些部门作了人事调动，当中也包括拥有其部分股权的ASCII公司。人事调动方面，开发部的 Sadahiko Hirose 调至 Sega的家用机事业部，他将会在未来数月内带领该部门为新主机 Dreamcast 提供游戏。此外曾是 Sega Rally 及 Sega Touring Car 监督的 Tetsuya Mizuguchi(属 AM3 部门)，也被调往家用机事业部。而 Virtual Fighter 系列的监督铃木裕也被派去为 Dreamcast 制作一个全新的游戏。由此可见这次人事调动是为 11 月推出的新主机 Dreamcast 铺路。

CAPCOM 的最新街机 3D 格斗游戏！！

在 6 月 22 日，由 CAPCOM 主办的“STREET FIGHTER ZERO 3 PRIVATE SHOW”中，除了有有关《STREET FIGHTER ZERO 3》资料的公布外，CAPCOM 还发表了一款 3D 格斗游戏——《超钢战记》。这是 CAPCOM 继《CYBERBOTS》之后的另一个机械人格斗游戏。负责该游戏机器人设计工作的就是大名鼎鼎的河森正治。河森曾为《超时空要塞》这款动画作过设计。在这个游戏中共有 8 个机器人可供玩家选择，而且机器人还设计有变形功能。该游戏预定于今年秋天推出市面。

SQUARE 新品一浪高过一浪

Square 推出的 Final Fantasy Ⅷ推向市场以后，激起了强烈反响。目前该公司一口气公布了两大新作。首先是一款名为 ANOTHER MIND 的对话型 AVG 游戏，此游戏吸引人的特点是整个游戏都由真人扮演拍摄。故事讲述一名叫羽间瞳的女高校生，有一天突然感到自己脑内出现了另一个人的声音，而这声音就来自玩家，从此羽间瞳便要不断面对问题及批评，玩家可以通过对话的方式来帮她渡过难关。游戏中饰演女主角羽间瞳的明星为近几年走红日本的松本惠，她曾替 **SNK** 格斗游戏《侍魂》的 Rimururu 配过音，此外，Square 与 Namco 合作推出的街机格斗游戏《Ehregiz》也宣布在十二月推出 PS 版本。

东北展会隆重举行





’98国际游艺、游乐设备及配件东北展览会，于98年6月27日至30日在辽宁省省会沈阳隆重举行。这次展会在有关部门大力支持下，得到了东北地区及国内外同行热切的关注。除东北地区多家公司参展以外，还有北京、广东、上海、浙江、河北及香港、台湾等省区的厂商共53家踊跃参展。

这次展会在沈城首次举办，必将加强东北地区与国内外厂商之间经贸交流与投资合作，使国际、国内的相关企业机构把投资贸易的指针直指东北市场，给东北市场带去了更多更好的技术与设备，进一步推动了东北地区电玩业的快速，健康发展。

Dreamcast第四个与主机同日推出的作品

美国General Entertainment公司公开将为世嘉新主机Dreamcast推出游戏，并会在主机推出当日，即十一月二十日同期推出。名为Pen Pen Triicelon的游戏是一款以动作及赛车为主的游戏，并得到世嘉Sega Rally及Panzer RPG的制作人协助制作。游戏将围绕一班来自ICE星球的可爱生物为主，他们有三种主要技能：跑步、滑行及游戏。每关将有三个地区，玩家当然以完成它们为目的。除此之外，其他三个同日推出的作品为Warp的D之食桌2，Nec Home Electronics的Sevvnth Cross及战国Turb。

日本热门游戏排行榜

街机游戏

1. 疯狂演奏家2代 (Konami)
2. 时空战警2代 (SD/DX) (Namco)
3 惊险乐园(SD/DX) (Namco)
4. 世嘉拉力2代 (DX) (Sega)
5.Get Bass (Sega)
6.Virtual On 2 (2P) (Sega)
7.Downhill Bikers (Namco)
8.Final Furlong (Namco)
9. 死亡之屋 (Sega)
10. 电车GO!2 (Taito)
11.Top Skater (Sega)
12.Racing Jam (2p DX) (Konami)
13. 失落世界 (SD/DX) (Sega)
14. 激流橡皮艇 (Namco)
15.Point Blank [Gun Bullet] (Namco)

家用游戏

1.Virtua Striker 2 Ver.98 (Sega)
2. 街霸EX2 (Arika/Capcom)
3. 铁拳3 (Namco)
4.Virtua Striker 2 (Sega)
5. 格斗毒蛇 2 (Sega)
6.Supper World Stadium 98 (Mamco)
7.Radiant Silvergun (Treasure)
8.Nj Prowrestling (Namco)
9.Mahjong Final Romance 4 (Video System)
10.Mahjong Hy Gimmick (Psikyo)
11. 拳皇97 (SNK)
12.Esprade (Atlus/Nihon System)
13.Quiz My Angel 3 * (Namco)
14. 万能战车2 (SNK)
15. 饿狼传说 2 (SNK)
16.Marvel VS Capcom (Capcom)
17.Mahjong Final Romace R * (Video System)
18.Virtua Striker (Sega)
19.Supper Real Mahjong P Ⅶ (Seta/Visco)
20. 彩京1945 Ⅱ代 (Psikyo)
21.Libero Grande (Namco)
22. 星斗士 2 (Capcom)
23. 街霸 Ⅲ 加强版 (Capcom)
24.Bass Angler (Konami)
25.Gals Panic S (Kaneko)

倡导街机革新
微软又有惊人之举

街机堪称娱乐园中的"阳春白雪"，其独特专用的硬件结构和软件技术创造了出神入化的游戏效果，使家用机和PC机游戏只能望其项背。然而近年来家用游戏和PC游戏对街机造成的冲击已成为不争的事实。在此关键时刻，街机何去何从是每一位业者关心的问题。

电脑业"三巨头"之一的微软公司近年来频频涉足电玩市场，无论大家耳熟能详的PC游戏，还是与日本电玩巨擘世嘉公司联合推出的128位元家用游戏机Dreamcast，都是上乘之作。然而微软并不满足于此，该公司经过细致缜密的市场调查后提出街机革新的倡议，欲与美国"国家娱乐网络公司"合作，利用日臻佳境的PC技术作出统一的街机软硬件标准，微软对其命名为"Public PC"，即"公用PC计划"。从而对街机进行一场翻天覆地的大变革。

大家也许要问何谓"利用PC技术统一街机软、硬件标准"？这就是说，用功能强大的PC平台代替专用的街机平台，创造出开放的街机结构，以突破原先街机专用软硬件技术的局限。从而使街机走下唯我独尊的宝座，可以象PC般实现标准化生产。这样对于业者在软、硬件方面的投资负担无疑是一个很大的解脱。



街机市场，硬件生产厂家"一手遮天"，其软、硬件技术都是对应的专用关系，导致其他厂家的技术无法共用。在很大程度上束缚了街机的快速发展。面对日趋低靡的街机市场，微软的倡议不禁令人振奋，然而这项计划如何执行，能走多远，大家只有拭目以待了。(本刊香港记者卓志成)

拳皇'98隆重登场



大家期待已久的格斗游戏经典"拳皇98"近期登场。这款游戏汇集了拳皇系列许多受欢迎的人物，组成多达38人的强大阵容，超过8千种的组合。"拳皇98"在取舍了前面几个作品的系统的基础上，增加了：ROULETTE TEAM EDIT SYSTEM

这是为玩家随机选择角色新追加的系统，得胜的一方，可以利用此系统随机选择各种组合，使游戏的可玩性急剧提升。

ADV ANTAGE SYSTEM

这是为了防止游戏中出现"一比三"的情况而追加的系统。也就是说当前面的角色败下阵后，这一系统会使后面的两位角色能量增加。

怎么样，摩拳擦掌的你是否准备大打一场？

日本SNK公司简介

日本**SNK**公司成立于1978年7月，最初的公司资本为300万日元。二十年来，**SNK**在新市场策略和新电脑技术方面双管齐下，成为电玩界中，尤其是最热门的ACT(格斗游戏)街机领域中最资深、实力最雄厚的公司之一。1996年，SNK公司以372亿日元的年销售额和21亿日元的公司资产，成为日本高科技公司中的一颗璀璨明星。

长期以来，营业性大型游戏机以其高清晰、深层次的绚丽画面不知迷倒多少玩家。有鉴于此，为使家用游戏机也能达到街机的效果，游戏机界各大厂商都使出浑身解数研究开发。1990年，游戏机界最光辉瞩目的成果NEO-GEO MVS (机皇)在**SNK**公司的手中诞生了。这是当时世界上最高级、最夸张、同时也是最昂贵的家用游戏机，在香港、台湾和深圳一带都大量采用NEO-GEO来代替街机作营业之用。NEO-GEO的游戏卡带均超过100M，因此其性能大有赶超街机之势。几年之间，NEO-GEO获得了销售、设计、技术等多项大奖，也为公司赢得巨大利润。

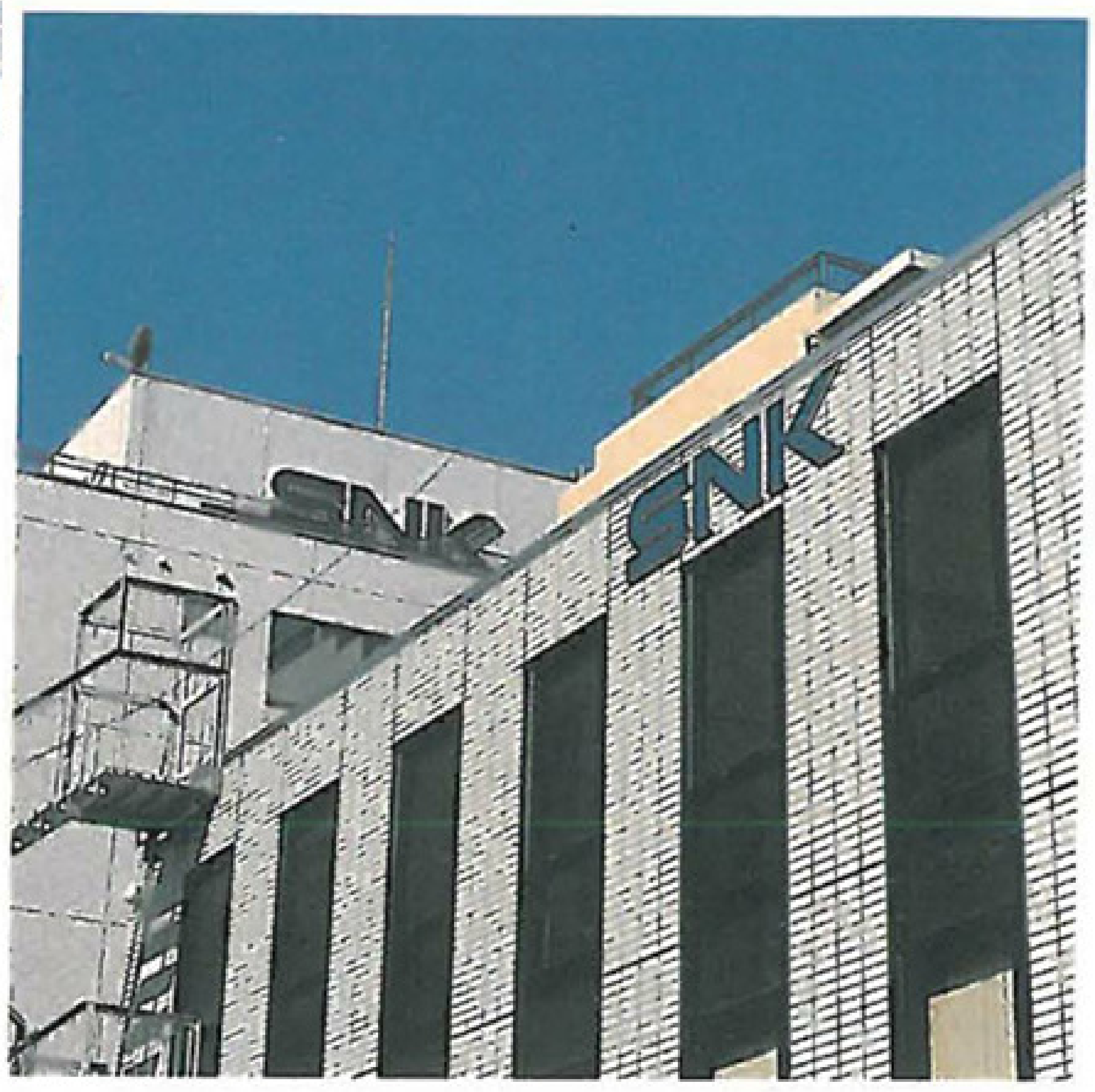
软件方面，**SNK**公司表现突出。了解**SNK**的玩家都会记得，几年前**SNK**公司推出的格斗游戏"龙虎之拳"、

"饿狼传说"开创了ACT游戏的先河，使玩腻了"小蜜蜂"、"砌砖头"、"玛丽兄弟"的游戏迷顿觉耳目一新，无数的街机旁立刻成为人头攒动的地方，多少热血男儿为了打败关底的BOSS(大头目)而日夜苦练按键的组合，甚至到了废寝忘食的地步。以后，**SNK**公司在格斗游戏中不断推陈出新。"侍魂"、"拳皇94"的设计尤其让玩家感到亲切，它将**SNK**公司以前各个格斗游戏中的角色集合在一起共达二十余人，让玩家将他们自由组队参加比赛。



近年来**SNK**公司的作品"拳皇95"、"拳皇97"、"斩红郎无双剑"及刚推出的"拳皇98"等又加入了故事成分，使新一代的游戏爱好者迷恋到不可思议的程度。

SNK公司的销售网络遍及全球，在加利福尼亚、香港、伦敦、新加坡、圣保罗均设有**SNK**分公司。



日本各大电玩企业98年3月决算与99年3月预测 单位：百万日元

企业名	总销售额	销售利润	税后利润	备注
任天堂	431806(25.0) 480000(11.2)	125450(24.2) 140000(11.6)	66356(83.0) 80000(20.6)	98年3月决算 99年3月预测
SEGA	271474(▲24.6) 260000(▲4.2)	11030(▲66.9) 15000(36.0)	▲43300(−) 8000(−)	98年3月决算 99年3月预测
NAMCO	107898(6.8) 117000(8.4)	8626(▲23.5) 10000(15.9)	4658(▲21.2) 5500(18.1)	98年3月决算 99年3月预测
KONAMI	71984(30.3) 86000(19.5)	5520(▲27.8) 8000(44.7)	5002(▲16.7) 4500(▲10.0)	98年3月决算 99年3月预测
TAITO	70007(0.7) 73000(4.3)	2561(135.6) 4000(56.2)	2201(323.9) 3600(63.6)	98年3月决算 99年3月预测
CAPCOM	46890(34.2) 41000(▲12.6)	7501(43.6) 7500(0.0)	▲13427(−) 7500(−)	98年3月决算 99年3月预测
SQUARE	41455(96.3) 43000(3.7)	10435(409.6) 9500(▲9.0)	4273(304.6) 5000(17.0)	98年3月决算 99年3月预测
ATLUS	37975(4.1) 24000(▲36.8)	5013(▲42.6) 1300(▲74.1)	2943(▲19.4) 650(▲77.9)	98年3月决算 99年3月预测
ENIX	11866(▲47.8) 18720(57.8)	2072(▲64.4) 4810(132.1)	1427(▲57.3) 2570(80.1)	98年3月决算 99年3月预测
光荣	11302(1.0) 12300(8.8)	2917(▲10.0) 3300(13.1)	1161(▲27.5) 1600(37.8)	98年3月决算 99年3月预测

▲表示下降即负增长



任意成像新世纪——

中文版照相委员会

由日本JALECO公司推出的“照相委员会”在日本国内红极一时，为了拓展该机在中国的市场，JALECO公司第一家开发出中文版“照相委员会”。其独特的合成功能，不仅可以拍自己的个人照片，也可以和自己喜欢的人或景物做出合成照片。照片的颜色可选择彩色、黑白或棕色。机内设置了两台照相机来完成两次成像，仅用30秒，就能做成多达16张的有趣贴纸，用途广泛灵活，随心所欲。展开你想象的翅膀，把那闪光的瞬间化为永恒的回忆吧！

(由日本JALECO株式会社提供)

技 能 驾 驶



该机是Namco推出的最新驾驶类的街机游戏。各位喜欢驾驶游戏的朋友都知道，继Ridge Racer之后，Namco再没有开发过赛车游戏，目前推出的这款游戏为一台测试驾驶技术的游戏机，它是将原本令人极其向往的游乐世界与驾驶测试巧妙地相结合，造出既新鲜又有趣的新机台。

想必诸位已摩拳擦掌，跃跃欲试，别着急，不妨先了解一下游戏内容吧。“技能驾驶”的游戏由“手技”、“脚技”、“实技”三种模式组成，每种模式各有五种项目，这样在游戏过程中玩家会有十五种测试方式可选。因而可以看出这是一款将驾驶模拟、驾驶技术、测量系统及迷你游戏等元素合为一体的游戏。一般的赛车游戏，玩家在限定的时间内跑完赛道即可过关，但在这个游戏中则要测试玩家的真实开车技术，即开车时手、脚的配合运用。

在手的技巧方面主要是方向盘的掌握，测试项目包括对高速公路的适应能力及对面的来车等；而脚的方面则考验玩家对于加速及刹车的控制能力；在真实技巧方面，要考验玩家迂回前进、直线行进、连续弯道、后退驾驶的能力。

游戏结束后会得到一个评定等级，这个等级是综合以上三项能力值平均而来，而且游戏机还会打印一个名为“驾驶技术指导书”的玩意儿供玩家参考。

规格：H2060 × W880 × D1018(mm)
重量：165Kg
电压：AC100V ± 10%
功率：130W











panic park

惊险乐园



具有各种新式机能，从简单到复杂，面向不同层次的顾客设计的“惊险乐园”游戏，相信如同NAMCO公司的其它作品一样，引起了人们的兴趣。在此，我们为大家作一简单介绍。

惊奇飞碟

闪避从飞碟上发射下来的会捉人的光线。

哈哈鸡

一边奔跑一边从地上抓鸡的竞赛。

恐怖大榔头

闪躲从头顶上落下的巨大榔头。

平衡大考验

带着导弹保持平衡往前跑。

以上只不过是这个游戏中的几个小游戏，“惊险乐园”是一组由25种迷你游戏构成的多元性游戏，而且这25种游戏是从250多个优秀创意中精选出来的，玩法虽然简单，但风格各异耐人寻味。

这款游戏可以单打也可以双打，单打时玩家只要投下一枚硬币，就可从25种游戏中任选5种自己喜爱的游戏来玩，也可调至3种。市面上的其它迷你型游戏几乎都采用生命指数的玩法，当角色的生命结束后，游戏就跟着结束。相比之下，“惊险乐园”所采用的游戏方法肯定会受到玩家的喜爱，它设定在游戏结束后出现续关与否的画面时，如果玩家投下硬币续关，还可以选择别的游戏重新玩，相信会让不少人惊喜。它的另一项体贴玩家之举是设计了难易度，如果玩家前一回的成绩不太理想，电脑会根据对玩家技巧的判断来重新设定游戏的难易度，这样玩家可在二次游戏中有出色表现。

这款游戏双打也其乐无穷，由于其操纵杆的设计是左右两边各一个，而且无论单双打都是往机台中央移动，因此双打时两个操纵杆相撞、推挤、甚至阻挠对手的情形时有发生，再加上旁观者按捺不住的呼喊，欢乐气氛洋溢全场。

(由台湾《娱乐情报》提供)

波音龙家族大集合

海洋家族系列

海洋系列机台为投币三点式马台，设有启动按钮，高强度结构。游戏时间可调整（共分11段）由30秒～5分30秒。内置6首乐曲，可自动切换。

本系列机台既可前后左右摇摆，又可旋转式自由摆动。



绅士海龟先生





海狗救生员



泡泡河豚

慈母龙





鸭嘴龙

电动车系列

玩法说明：

1. 从投币口投入代币。
2. 音乐响起后，踩脚踏控制器即可前进，此车最大安全载重量为200kg。 当载重量为120kg时， 可做5度斜坡运动。
3. 当车无法转弯时， 可按倒退键， 使车做倒退运动。
4. 手动式选择开关可调整四种速率，此车具有四轮着地的高稳定性，并可做360度转圈， 旋转半径140公分。
5. 游戏时间可调整(10秒 - 5分钟)。

此车备有12V电池两个，插入220V电源即可进行充电，并可自动断电。充一次电可持续工作7个小时。同时具有较强的骨架结构， 能承受较大冲撞。



剑龙



三角奇龙

厚冠龙



优甲龙



98最强

CD大富翁

2代

愈战愈勇



CD大富翁在业界已造成相当口碑深获业界肯定，本公司再度推出一程式更稳定，功能更超强，出牌更漂亮的“CD大富翁2代”。

机台特性：

程式稳定，解决商家不必要之困扰

玩法简单，震撼的音效

增加特殊功能：

隐藏式喇叭

赠送有扩充之列表记录，交班快速，帐目清楚

中国总代理：

华泰电子娱乐有限公司

地　址：广东番禺市桥繁华路易发购物中心地下14-15号　邮编：511400

电　话：(020)84881712　传真：(020)84881713　手机：01392386103

联系人：苏先生　张小姐

CD大富翁


g a m e s t r a t e g i e s
攻略精品
game strategies
game strategies

双界儀

最佳游戏操作及攻略

机种：PS　　类型：ACT
厂商：SQUARE　　媒体：CD-ROM×3



故　事

荒浊的人间分为“常世界”和“现世界”(双界)

在双界仪的神话中，生存中的人所居住的地方叫“现世界”，已死亡的东西所居住的地方叫“常世界”，分隔双界的是“遗禁之门”。现代日本冬日的一天，冰雪覆盖的富士山上出现了三个大光柱，光柱内分别有三名男女。在光柱强大能源的冲击之下，睡火山突然大爆发，造成了一条高150km，直径10km的大火柱，引起直径100km的土地下陷，在很短的时间内日本的八个火山也出现同样情况。火柱很快熄灭，凝成树木形巨大石柱。八个树木型石柱的出现是打开“遗禁之门”的先兆，当每9000年出现的石柱开花结果之机，便是常规世界大乱之时，现实世界中不会出现的奇事异象就会出现，而传说中吃了那些石柱的果实就会长生不老。





常　世　界



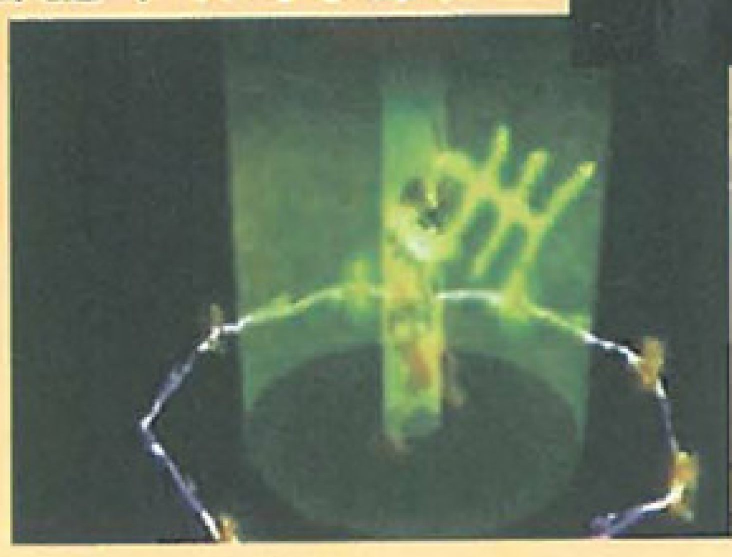
遥远的12000年前，一群紫微仙飘洋过海而来，为了将长久以来一直在日本出没的魔物“寄神”赶出扶桑，组织了“五方轮”。紫微仙将自已的邪术融合古代日本神传秘术而创造出一种咒法术，“五方轮”利用咒法术击退寄神，寄神没人死亡的世界“常世界”之中。

世界平静地过去了无数个世纪，沧桑沉浮历历在目，战争硝烟几度燃起又几度平息。古老的传说渐渐暗淡，身处那个世界中不灭的灵魂面对风云流烟的人间，又将作何感想？

现　世　界



1998年12月9日，富士山突发异变，一股无名的神奇力量产生了巨大的爆炸，热浪火海侵蚀着整个日本大陆。



“寄神”再度肆虐人间，身为“五方轮”成员之一的真武居直柔了解到“寄神”是“紫微仙”召唤而回，一直对“紫微仙”行为心存疑问的真武居决定探明真相，并再次将“寄神”击退。昔日的“五方轮”成员继承者散失在各处，而“紫微仙”那似乎经久不灭的力量却将依靠他们去阻止。于是一场宿命而凄凉的战争徐徐拉开了阴暗的帷幕……

双界仪是一个“五行”属性的世界

游戏主角及敌人的属性是以五行的属性金、木、水、火、土来相生相克的，看来好象十分复杂，但却不必因此被吓倒。游戏刚开始时五行对角色的攻击影响并不大，要特别关注龙穴的颜色变化对角色的帮助及影响。至于要以属性相克来对付敌人，便要预先知道敌人的属性，在开始游戏前选择适当

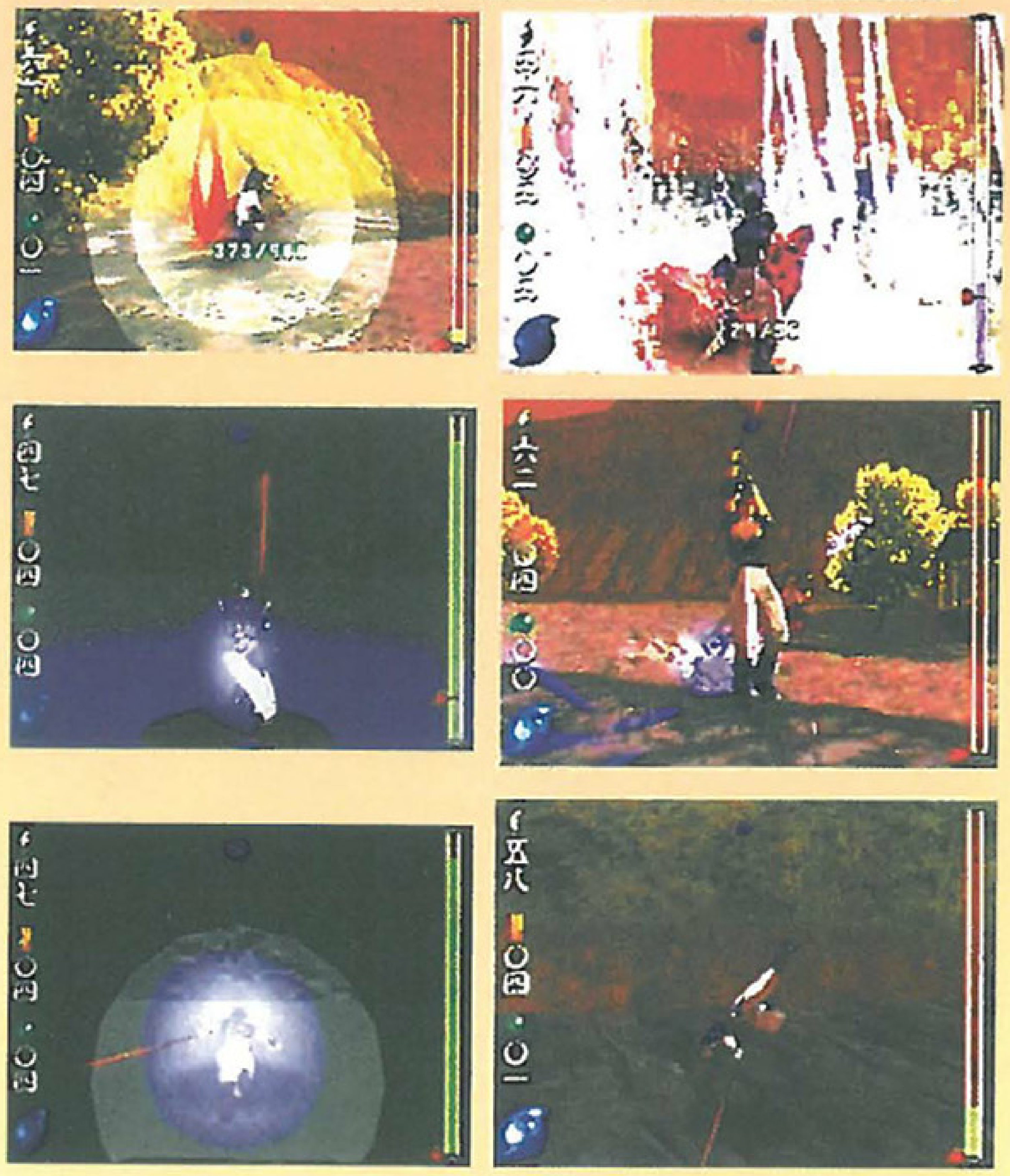


的角色来应战，但是如果玩家有足够的游戏技巧，对此则可以不必太重视。

游戏的操作方法

按R1键，右面180度自动瞄准敌人。按L1键，左面180度自动瞄准敌人。转换视点则使用R2和L2。

攻击类型	按钮	备注
基本攻击	×	连续攻击次数视乎"打击攻击"的LV
奥义	紧按×一段时间内后再按×	跟据紧按的时间出现变化
结界	○	可以连续使用五个
咒符攻击	紧按○紧按一段时间后再按○	使用咒符的数目视乎按○的次数，最多为八张
DASH攻击	起跑4步以上后再按×	/
BOOST攻击	□→○	/
JUMP攻击	△→×	跳跃到顶点的时候按×会有快速下降攻击
后跳攻击	跳跃到项点的时候按△→×	旺气弹向下发射



封阵符的效果

符的张数	阵式的名称	效果
1	一穴点螺	能贯穿敌人的攻击
2	二王仙胎	消毒
3	三元镇守	30秒内敌方衰气攻击无效
4	四方色灭	参画内的敌人攻击
5	五芒醒力	30秒内攻力×2，衰气攻击无效
6	六气对杀	敌人在11秒内行动停止
7	七星招鬼	制造自己的分身
8	八极天地	自己的体力完全回复

注意事项

1、衰气及旺气BAR



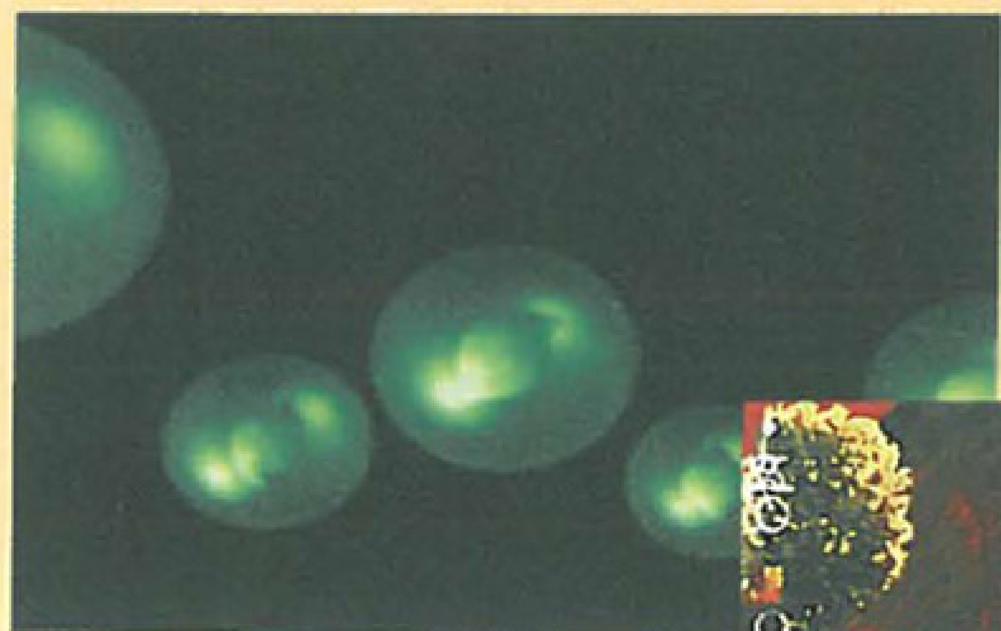
红色代表衰气，蓝色代表旺气，黄色代表中气。很多时候要到了全黄色以上方可穿过一些特别的结界或碰到头目。

2、破坏小型SAMGHARAMA"是提升能力的方法

SAMGHARAMA是梵文佛教的特别用语，它们分为三种颜色，分别是红、黄、蓝，看起来如同水晶一样，破坏它们则可以提升能力点数。在游戏中这是提升能力值的主要方法(一般对付敌人是不会提升能力的)，红色为1POINT，黄色为5POINT。

3 结界

按○利用结界可使敌人的行动停止，困在结界的敌人受到攻击时，会比平常受伤程度高两倍。结界开始时是蓝色，后变为黄色，最后变为红色，然后便会消失。结界可连续使用五次，而结界的水平越高，封锁敌人的时间就会越长。



4、奥义的MATERIA

攻击敌人时，有机会出现一些绿色珠，那些便是用来发动奥义的MATERIA。而MATERIA出现时是自动回收的，所以不必刻意接收。



5 龙穴

在版图上会出现一些分别有白、蓝、黑、红、黄的圆形图像在地上，分别代表金、木、水、火、土，也会因为属性而对人物造成不同的效果。故事中这些东西称之为龙穴。



简单能力一览表

姓名	基本攻击	DASH攻击	BOOST攻击	空中攻击	跳跃攻击	后跳攻击	全方位攻击	奥义
真武居直柔	○	○	○	○	○	○	○	○
御巫瑞穗	○	○	△	○	△	○	×	○
八洲大骑	○	○	○	○	○	○	×	○
朱童日芙美	○	○	×	○	○	○	○	○
琴平梓	○	○	×	○	○	×	×	○
我舞要	○	○	×	○	×	×	○	○

第一话

登场人物介绍

五神宝珠真武居直柔



苍龙魂的继承者

性别：男

身高：175cm

出生地：冲绳

年龄：不详(看似 18 岁)

五行：木

五色：蓝

五神：苍龙

五德：仁





阴阳：阳

螺旋：右

流派：紫微武甲法

武器：现世之剑荒霸吐

能力：宜土忌金，能自如使用各种雷击系攻击，攻防力平常。

特质：五方轮中能力最平均的人，战斗力、魔法和跳跃力都较为平常。

个性：为人直截了当，十分讨厌小看他的人，对各种事物的理解比一般人强，对恋爱却出奇地反应迟钝。



战斗招式：若雷：×连打，除斩击外旺气弹可同时发放，第三及第八段攻击有对空攻击的作用。

元圣天尊河伯

紫微仙的领导者，管辖三结界中“星”的人

性别：男

年龄：12000 岁以上

身高：181cm

出生地：西方大陆

神器：玉琮

五行：土

五色：黄

阴阳：阴与阳

螺旋：无



个性：看其面貌好象是一位慈祥的老人家，其实是个为达目的不择手段、对任何事情都不动感情的角色。看其服饰相信不会直接近身作战，而是一个善于分析敌人行动的高手。

故事



珠洲神社前，五方轮成员之一的真武居直柔来到目的地，左手持着大剑，右手探入御神体中，取出了一块古旧的石板，“这就是御石神文书”……

“御石神文书”记载着解开常世界与现世界之间的七道法契的地点，这正是紫微仙想要得到的东西。为了抢在紫微仙之前取得“御石神文书”，直柔只身一人前往奥能登珠洲山岬。当他正在捧读“御石神文书”时，背后的广播突然响起警报，大批寄神涌上珠洲，战斗随即开始。击倒一定的寄神后，把右手边的旺气BAR储至黄色以上，便可前往与元圣天尊决战。

寄神一览表



艾魔

LV: 1

HP:96

弹性: 无

衰气结界: 无

衰气感染: 无

结界无效: 无



汉拿特

LV: 1

HP:96

弹性: 无

衰气结界: 无

衰气感染: 无

结界无效: 无



哈多鲁

LV:3

HP:96

弹性: 无

衰气结界: 无

衰气感染: 无

结果无效: 无



马多利

LV:2

HP:96

弹性: 无

衰气结界: 无

衰气感染: 无

结界无效: 无



魔渣宾尼

LV:3

HP:96

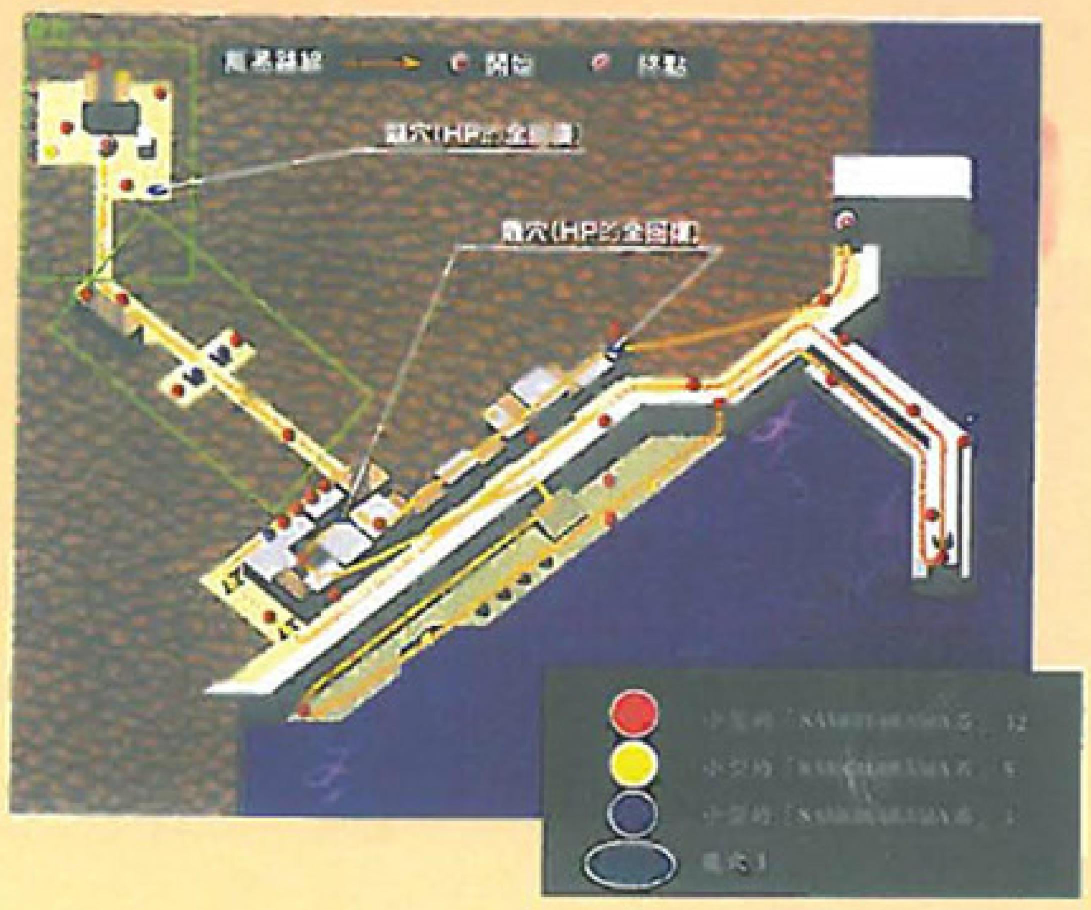
弹性: 无

衰气结界: 无

衰气感染: 无

结界无效: 无

珠洲地图



攻关要点

第一话仍可说是故事的序章部分，敌人基本上都不强大，造不成多少威胁，沿公路直行，一路注意破坏晶体石，尽可能多杀敌，积累气合以便利用奥义对付关底。本关共有五种寄神登场，其行动方式都以近身攻击为主，基本战法是利用结界将其制住。这也是这款游戏常用的一大技巧，必须熟练掌握。

海滩边上的黄色晶体石目前无法取得，必须依靠以后加入的一位同伴—朱童芙日美才能获得。

对紫微仙之战

元圣天尊河伯是三大紫微仙之一，他会张开用八卦爻构成的结界，并放出衰气弹。直柔只需看准时机冲入结界内用连续技攻击，并适时利用弹道攻击，可使其受较大伤害，当紫微仙向别处游离时，须善用L1、R1键转身冲刺攻击。当紫微仙收紧结界攻击无效时，不妨借机储气，祭出奥义。只要注意身体不被八卦爻所伤，紫微仙的2000点生命力保持不了多久。





第二话

登场人物介绍



御巫美津穗

高中女生

学校剑道部主将

性别: 女

身高: 164cm

出生地: 能登半岛

年龄: 18岁

五行: 木

五色: 蓝

五神: 苍龙

五德: 仁

阴阳: 阳

螺旋: 右

流派: 御巫想流剑术武器: 真武居家传大刀暗阳炎。

能力: 宜土忌金，借暗阳炎之武气在体内形成旺气，能自如使用各种雷击系攻击，操纵旺气的能力不俗。

特质: 双眼流露自信，一举一动充满笑容，在她身上从来看不出来一丝不快。

个性: 身为剑道部主将，拥有极强的责任感，性格开朗，人见人爱，做任何事都充满干劲，加入防除班的动机竟然是为了再见直柔一面。

战斗招式

泷波: 按×，与主角招式相近，但只有四段连续攻击，第三段是对空攻击，而第四段是对地攻击。

跳跃攻击: 按△，跳跃下降时再按×，附带旺气攻击，攻击弹数以“旺气攻击”的LV而定。

捷波: 按↑，起跑后四步以上按×，是一种空中右旋再利用左袈裟斩

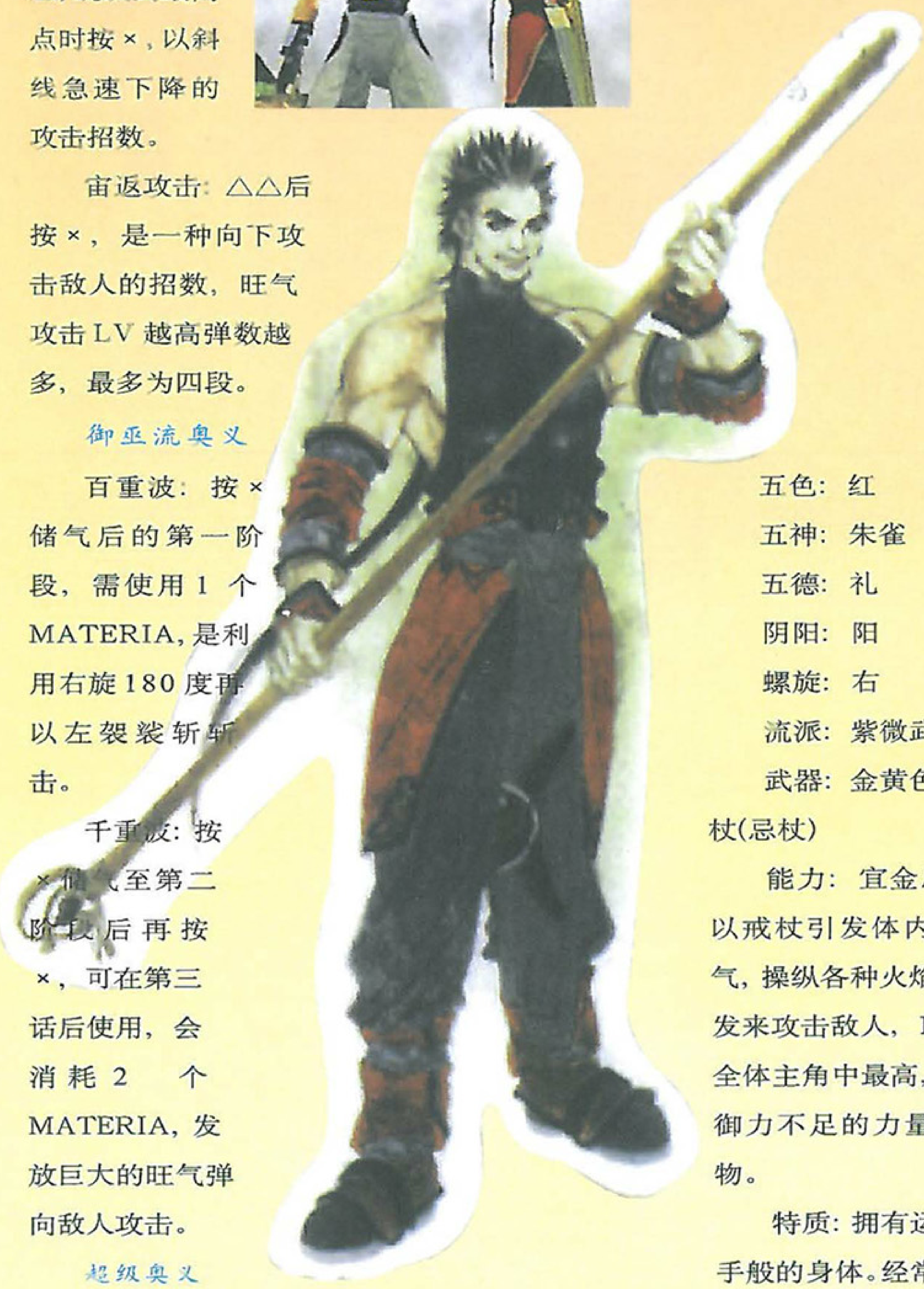
的DASH攻击。

焰雷：□后按×，在雷系攻击辅助之下持剑冲向对手的BOOST攻击。





析雷：按△，跳跃到最高点时按×，以斜线急速下降的攻击招数。



宙返攻击：△△后按×，是一种向下攻击敌人的招数，旺气攻击LV越高弹数越多，最多为四段。

御巫流奥义

百重波：按×储气后的第一阶段，需使用1个MATERIA，是利用右旋180度再以左袈裟斩斩击。

千重波：按×储气至第二阶段后再按×，可在第三话后使用，会消耗2个MATERIA，发放巨大的旺气弹向敌人攻击。

超级奥义

黑雷：按×储气至第三阶段后再按×，可在第五话使用，需3个MATERIA，挥刀向前方攻击再追加雷系攻击。

超级太极弹：可在第六话后使用。按×储气至第四段，需使用4个MATERIA，全身以旺气包围着的突破攻击。

八洲大骑

勇不可挡的朱雀魂继承者

性别：男

身高196cm

出生地：高千穗

年龄：32岁

五行：火

五色：红

五神：朱雀

五德：礼

阴阳：阳

螺旋：右

流派：紫微武甲法

武器：金黄色之戒杖(忌杖)

能力：宜金忌水，以戒杖引发体内的旺气，操纵各种火焰和爆发来攻击敌人，HP在全体主角中最高，是防御力不足的力量型人物。

特质：拥有运动选手般的身体。经常豪迈地大笑。



个性：出生在真言密教寺，自幼母亲去世，与小三岁的胞弟被一同送到密教总坛高野山修行，为人不拘小节。

战斗招式

基本攻击：按×，有三段攻击，第二段为对空攻击，而且追加火焰旺气攻击。

焰球：按↑起跑四步后按×，持武器向前打筋斗的DASH攻击。

焰鼓：按□后再按×，向前冲时旋转360度挥动忌杖的突进攻击。

焰旗：按△跳跃，下降时按×，跳跃中的旋转360度全方位攻击。

焰笛：按△跳跃到顶点时按×，以斜线急速下攻击，到地面时追加大爆炸。





焰太鼓：被敌人攻击时按×，是一种全方位攻击，受到攻击的敌人会被弹开。





"五方轮"，她的旺气与"五方轮"非常接近，在接过直柔换下的"暗阳炎"后，也加入了这场斗争。为了守住法契，他们来到千高穗。

寄神一览表

JUZUGAAKE



五行：金

IV：2

HP：128

弹性：攻击以近距离衰气发放为主

衰气结界：无

衰气感染：有

结界无效：无

ISSHYA



五行：水

LV：1，近攻击是令对手弹开，最好先利用结界封着它们后才攻击

衰气结界：无

衰气感染：无

结界无效：无

IPPON DATARA



五行：金

LV:2

HP:128

弹性：无

衰气结界：有

衰气感染：无

结界无效：无

备注：固定型，主要以衰气弹攻击

GANGO



五行：土

LV:3

弹性：有

衰气结界：有

衰气感染：有

结界无效：有

备注：无敌寄神，被击中可能追加中毒

NOTABARIKO

五行：金



LV:1

HP:128

弹性：无

衰气结界：有

衰气感染：有

结界无效：有

注意事项：

1．直升机升降位置附近的SAMGHARAMA石，位于高位置的蓝色SAMGHARAMA石，需7级以上的跳跃力才可跳至灯柱的顶部，再使用BOOST攻击将其破坏。

2. 无敌寄神巨大蚯蚓

森林中会出现一些巨大蚯蚓，是一些打不死的寄神，被它们击中会追加中毒，所以在破坏SAMGHARAMA石时要小心避开它们。

3. 石柱上的SAMGHARAMA石

山崖地带会发现一个距离较远的石柱，可先使前跳跃后加BOOST移动到这里，或使出超级太极弹直冲至柱上。

攻关要点

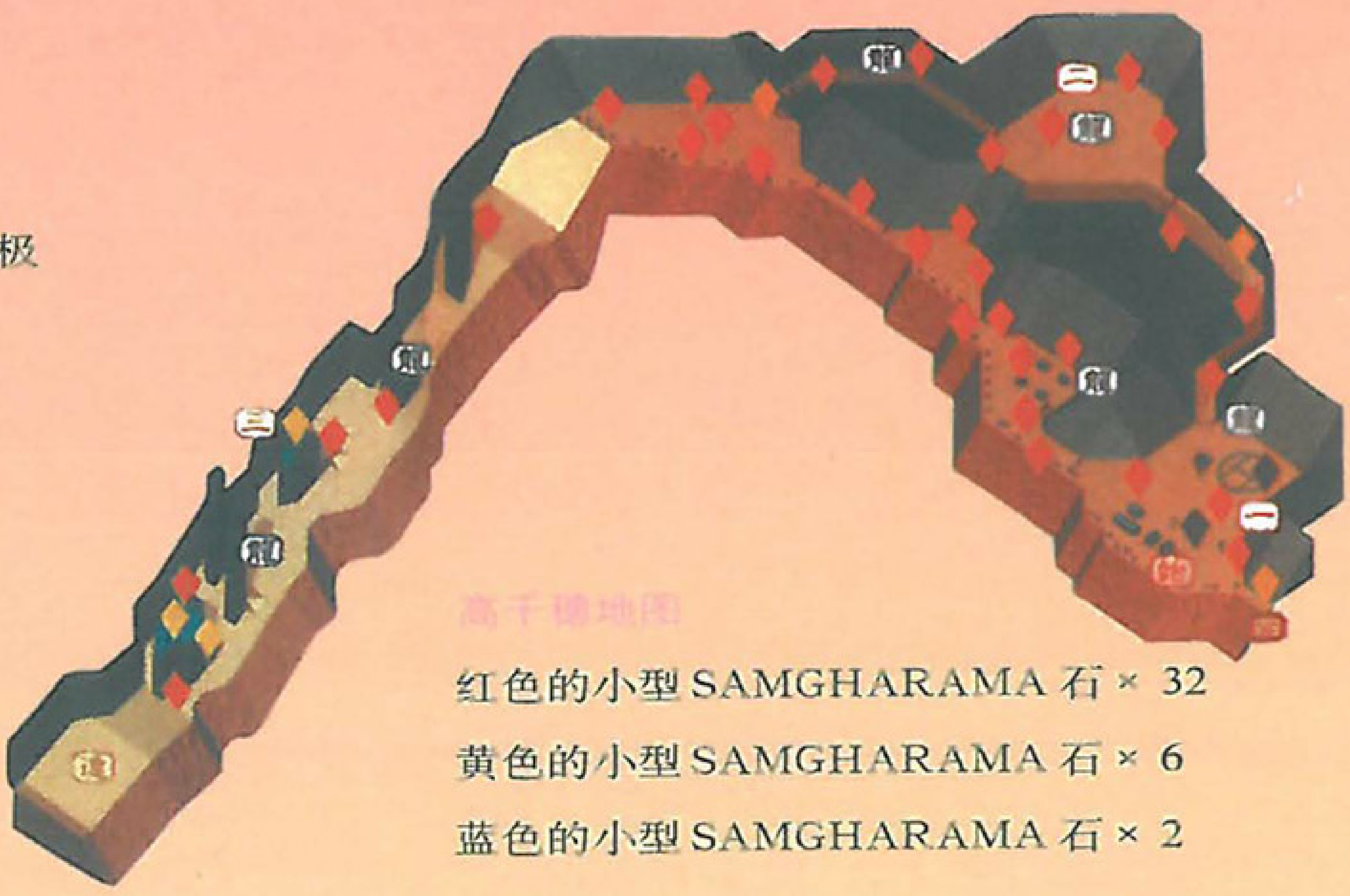
第二关分为两部分，起始地为多国籍军营驻地。先收集晶体石，并沿路杀敌。在山间狭道上要特别注意喷发衰气弹的寄神，它会使角色中毒。空地上有几条巨大沙蚕，对它们攻击无效，只要避开就行。晶体石积满后，可走到悬崖边写着"KEEP OUT"的一块看板旁，一路往下飞降。之后是斜坡地形，有数种寄神挡住去路。不必与它们纠缠，沿地形往下走即可通往关底。

对六震祇之战

六震祇是紫微仙制造的人工寄神，是衰气结晶化而创造的异生物，随着一阵吼声和喷发的岩浆轰然亮相。

六震祇之一"尸起"的衰气弹带有跟踪效果，可利用冲刺及侧闪避过。靠近时需注意"尸起"纵身一撞及仰天放出的电网，另外火山口喷发的岩浆也会使你受伤。选择直柔对付"尸起"，除放电攻击外，还可防御"尸起"的正面攻击而不受损伤。选择八洲大骑使用奥义"焰独乐"来对付最为有效，距离较远时可用"一穴点

螺"，万一事有不谐，附近还有"八极天地"的龙穴可以恢复体力。



高千穗地图

红色的小型 SAMGHARAMA 石 × 32

黄色的小型 SAMGHARAMA 石 × 6

蓝色的小型 SAMGHARAMA 石 × 2

第　三　話

登场人物介绍

我舞要　玄武魂的继承者

性别：男

身高：181cm

出生地：鹿岛

年龄：20 岁

五行：水

五色：黑

五神：玄武

五德：智

阴阳：阴

螺旋：左

流派：我舞式练气术

武器：储气的手夺气刚拳

能力：不需任何武器，纯粹以旺气转化为打击技攻击敌人，重视近战，打击战有绝大的攻击力。



特质：身着阔身衣服，便于灵活操纵身上旺气。面有伤痕，目光锐利。

个性：自幼独练气功武术，不善与众人一起生活，视战斗为第一，轻视无实力的对手。

战斗招式

阳技　梅花：按 × 后连打，到第三阶段连打时可按□△○任何一键取消行动。

阳技　樱花：按 ↑ 起跑后按 ×，击中后再按 × 可追加连续攻击。

阳技　舜花：按△跳跃下降时按 ×，空中 180 度回转攻击，跳跃 LV 到 8 级时可 4 次连续攻击。

阴技　桂仙花：被敌人攻击时按 ×，倒立 180 度回转攻击。



练气奥义

阴技　金红花：按 × 储气至第一阶段后按 ×，双手被黑气包围，攻击力上升 2 倍，时间长短以发旺气攻击时间而定。

秘传　徒花：按 × 储气至第二阶段再按 ×，会发出一个黑色大旺气球，力量巨大可以一击消灭一般的寄神。

故　事

直柔、八洲大骑、御巫美津穗乘坐小型摩托艇向长月的冲岛进发。冲岛宗像大社里有一块受人供奉的巨大神石，称之为"不言石"，玄武魂的继承者我舞要就是神石守护人。身处非常境地的我舞要产生了误会，不容分说向主角一行展开攻击，一场无谓之战在紫微仙阴晦的目光中悄然上演。

误会消除后，将展开战斗的是六震衹的第 2 体 "尸动"。

寄神一览表

SENPPOKU　KAPOKU

五行：水

LV:2

HP:160

弹性：无

衰气结界：无

衰气感染：无







结界无效：无

备注：以跳跃攻击为主

KABAROKI

五行：土

LV:2



HP:160

弹性：无

衰气结界：有

衰气感染：有

结界无效：无

备注：固定型寄神，有衰气弹发放。

KOTORIZO

五行：土

LV:1



HP:160

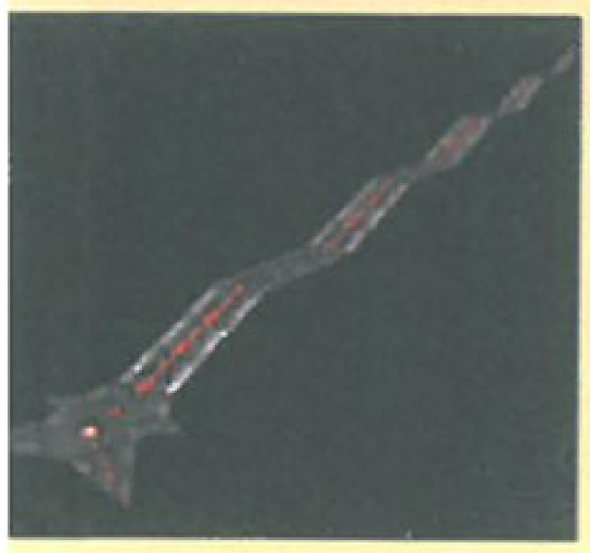
弹性：无

衰气结界：无

衰气感染：有

结界无效：无

备注：固定型寄神，攻击方针有如老鼠夹。



MOUSUKE

五行：土

LV:1

HP:160

弹性：无

衰气结界：无

衰气感染：无

结界无效：有

备注：在空中浮游，会发放衰气弹



KARAKIGAERI

五行：金

LV:3

HP:160

弹性：有

衰气结界：无

衰气感染：无

结界无效：无

备注：弹开敌人的固定型寄神

注意事项

1. 会坠落的石块

这一版的特别之处在于会因失足掉进海里而扣除体力。当你站立在某些石块上会坠落掉进海里，要小心查看地形。

2. 富弹性的寄神KARAKIGAERI

这类寄神有能把敌人弹开的直接攻击，可利用结界封住它们再作攻击。有些KARAKIGAERI藏在近海树丛中，所以大家劈树时不要太兴奋了。

3. 位置很高的黄色SAMGHARAMA石

退治屋附近落有一个无线电发射塔，跳到顶部会见一块黄色SAMGHARAMA石，但跳跃LV不够高的话也不要妄想接近它。

攻关要点

本关地处海滩，地形高低参差不齐，如从断岩落下，会扣除百分之十的体力。道间直立的寄神会振动结界将角色推下峭壁，需拉开距离用旺气攻击。集满晶体石后向起始点右侧直行到一方岛岩上，会遇到突如其来的我舞要。

我舞要HP为1000，攻击力相当高，跳跃及行动能力也相当不凡，一开始就会用“金红花”提升攻击力。保持距离，侧面或背后攻击，运用结界及奥义是取胜之道。



对六震祇之二“尸动”之战

误会消除后，三大紫微仙中另一人武究天尊阳龙出现在面前，一番言语后他召唤出“尸动”与主角们战斗。

“尸动”是在空中浮动的六震祇，五行为火，HP为2100，依靠放电和发衰气弹及急速下降进行攻击。由于“尸动”位置较高，把跳跃力提升到五级以上较为有利。这里使用攻击力强、属性与“尸动”相克的我舞要较好，用“金红花”提升攻击力后近战，如距离较远也可使用“一穴点螺”。

登场人物介绍

琴平梓

白虎魂的继承者

性别：女

身高：137cm

出生地：香川

年龄：11岁

五行：金

五色：白

五神：白虎

五德：义

阴阳：阴

螺旋：左

流派：紫微武甲法　　武器：白虎魂栖息的漆黑之弓天藏

能力：宜木忌火，尚未掌握紫微



冲岛地图

红色的小型SAMGHARAMA石 × 37

黄色的小型SAMGHARAMA石 × 4

蓝色的小型SAMGHARAMA石 × 1



技之数在五轮中排第一。

登场人物介绍

第 四 話



琴平梓

白虎魂的继承者

性别：女

身高：137cm

出生地：香川

年龄：11岁

五行：金

五色：白

五神：白虎

五德：义

阴阳：阴

螺旋：左

流派：紫微微武甲法

武器：白虎魂栖息的漆黑之弓天藏

能力：宜木忌火，尚未掌握紫微武甲法之真谛，游戏初期不能冲刺移动及张开结界。远距离狙击型，奥义技之数在五轮中排第一。



个性：五轮中年龄最小，经常为对事物的观点和别人理论。祖母是上一代五轮成员，幼时目睹双亲被寄神杀害，对寄神有极大仇恨。一年前才继承白虎魂，尚未掌握自己真正的实力。

战斗招式

十六夜之人矢：按×，发箭数以旺气攻击的LV而定，最多为四段。

DASH攻击：按↑起跑后按×，双手握弓向前跳跃，以弓身攻击敌人的招数。

十六夜之天矢：按△跳跃下降时按×，在空中远距离向前攻击，发射数量以旺气攻击的LV而定。

十六夜之地矢：按△跳跃至顶点时按×，为空对地攻击，发射数量以旺气攻击LV而定。

超级奥义

月夕：按×储气至第一阶段后再按×，需1个MATERIA，以弦发出冲击波，令对手数秒内失去行动能力。

金乌之矢：按×储气至第二阶段后再按×，向天空发射弓箭，下降时分散成复数弓箭向地面攻击。

玉兔之矢：按下×储气至第三阶段后再按×，把弓箭射进地下，弓箭会在敌人站立的地上出现从下方攻击敌人。

月华：按×储气至第四阶段后再按下×，能造出一些巨大的光箭向敌人攻击。

超级太极弹：按×储气至第五阶段后再按×，全身被白色旺气包围的突破攻击招式。

武究天尊

阳龙

三大紫微仙之一，三位结界中司管《日》的人

五行：火

五色：赤

阴阳：阳

出生地：西方大陆

年龄：12000岁以上

神器：玉

个性：紫微仙中武艺最高强的人，外表看来只有30岁左右，拥有经过千锤百炼的强壮体魄，近战威力甚大。天生具有高超武艺，对自己能力绝对自信。





灵封天尊



阴虎

三大紫微仙之一三位结界中司管《月》的人

五行：水

五色：黑

阴阳：阴

出生地：西方大陆

年龄：12000岁以上

神器：玉壁



故　　事

紫微仙企图通过禁门取得常世界之柱那不死不灭极大力量的目的，已成不秘之密。随着强力仲间的加入，战斗达到了白热化的程度。

众人到达出云大社时，这里已变成了沙漠，无数异界门组成巨大的迷宫，寄神在风沙中若隐若现，一切都充满杀气。在有许多鸟居的沙漠上，两名少男少女拚命逃跑，原来那些鸟居是转移地域的结界。少女名叫琴平梓，是白虎魂的继承者，是最年轻的“五方轮”成员，而那些结界是由10岁少男“水见”所创造。









神一览表

SUPER ANMO

五行：土

LV:2

HP:192 弹性：有

衰气结界：无

衰气感染：无

结界无效：无

备注：能发衰气弹



HATENGO

五行：木

LV:2

HP:192

弹性：有

衰气结界：有

衰气感染：无　结界无效：无

备注：能发衰气弹的空中寄神



SUPER HONADE

五行：木

LV:2

HP:192

弹性：无

衰气结界：无

衰气感染：有　结界无效：无

备注：能发衰气弹的地上寄神



SUPER ANMO

五行：木

LV:3

HP:19

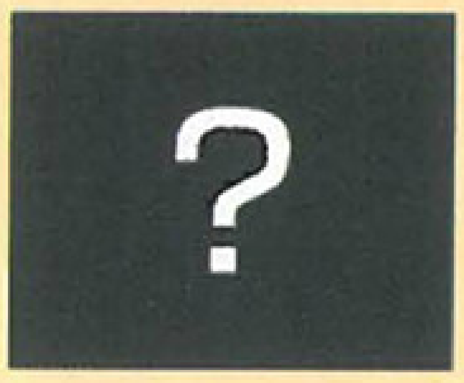
弹性：无

衰气结界：无

衰气感染：有

结界无效：有

备注：透明但有影的地上寄神



NOUMA

五行：火

LV:1

HP:192

弹性：有

衰气结界：无

衰气感染：无

结界无效：无

备注：能使用结界的固定型寄神



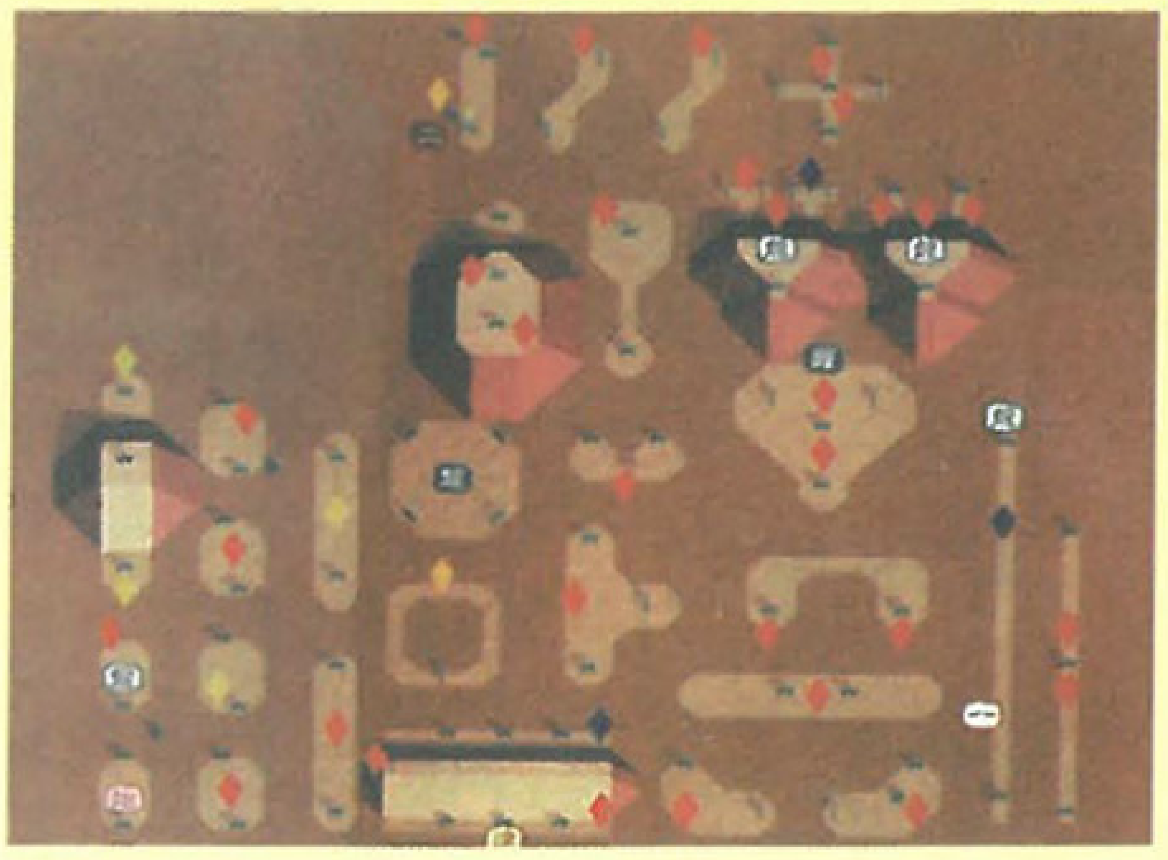
攻关要点

本关地形在整个游戏中最为复杂，无数异界门将角色转来转去，方向不辨。分岐点多不胜举，通过路线异常之多。注意不重复进出同一座异界门，按照向右向下的原则便不会迷路。到一座左右各有三道异界门的山坡上，进入右边中间异界门，便可到关底。

寄神位置一般较远，用琴平梓的“天藏”远程攻击即可。要小心地下窜来窜去的寄神，它的突进较难防卫。

对六震祗之三“尸震”之战

“尸震”是一只空中浮动寄神，五行为土，HP为2400，攻击力不俗。灵封天尊阴虎亮相后，先是召唤“尸震’与你对阵。巨大的邪铜钟“尸震”会放出冲击波使你中毒，会利用卫星展开的结界封住你的行动。好在地图上有二王仙胎”的龙穴，用于中毒时急救。注意距离，连续攻击，便不难对付。而后阴虎亲自出马，其衰气攻击较为锐利，结界能力极强，但一受到直接攻击就会退走。



第　五　話



人物介绍

朱童日芙美

黄龙魂的继承者

性别：女

身高：170cm

出身地：奈良

年龄：自称25岁

五行：土

五色：黄

五神：黄龙

五德：信

阴阳：阴阳

螺旋：无

流派：紫微武甲法

武器：埋藏有黄龙魂的银扇、涡丝

能力：体内无旺气，不能作旺气攻击，但可用银扇吸收敌人衰气，再以这些力量攻击敌人。





个性：出生时被父母抛弃，被五方黄龙继承人养大。她四处修行，性格冷淡。喜好装饰品及精品，衣着暴露很多，有点冷艳的感觉。

战斗招数

基本攻击：按×，有五段连续攻击，第四段为空中攻击，第五段是弹开敌人的招数。

DASH攻击，按↑起跑后按×，左手放丝，右手以扇攻击敌人。由于会弹开敌人，应先结界封敌后再攻击，杀伤力更大。

跳跃攻击：按△跳跃，降落时按×，左手以丝攻击，攻击距离很远。

弹道攻击：按△跳至最高点按×，以斜线急速下降的攻击。

宙返攻击：按△△再按×，以丝在空中向地上攻击，并攻击前方及后方的敌人。

全方位攻击：被敌人攻击时按×，360度回转，加上弹开敌人的招数。

超级奥义

紫苑：按×储气至第一阶段后再按×，需1个MATERIA，将敌人衰气弹吸收后反弹攻击敌人。

黄芦，按×储气至第二阶段后再按×，需2个MATERIA，将敌人衰气弹吸收，但无攻击力。

减紫：按×储气至第三阶段后再按×，需3个MATERIA，将吸收的衰气弹力量在自已周围发放。

故　　事

直柔一行来到极月大和的三轮山，这是大神神社背后耸立的高山，是一般人不许随便进入的地方，同时也是五方轮的根据地。夜里的三轮山上，一男一女正围坐在山顶庵外的篝火旁促膝谈心。男的名叫金刚，女的是黄龙魂的继承人朱童日芙美。金刚是高野山刚峰寺的退魔师，为了寻找他的哥哥而下了山，在寻找的途中遇到寄神的袭击受伤，幸好得到朱童日鞭美的救护。

直柔他们来到奈良的明日香村附近，寻找一块龟状石。根据御石神文书记载，这是七楔之一所以十分重要。直柔、琴平、御巫一行来到夜之街市，突然碰到了六震祇之四的“尸觉”，所以在这一关一开始就要同敌人头目做战了。

当他们再次回到五方轮的根据地，不知为什么，朱童日芙美同河伯似曾相识。朱童日芙美与河伯再次交手后，才知道那个土铃原来是她母亲的遗物。

寄神一览表

NIKUSU

五行：水

LV:1

HP:224 弹性：无

衰气结界：有

衰气感染：有

结界无效：无



SADA

五行：水

LV:1

HP:224

弹性：无

衰气结界：无



衰气感染：无　结界无效：无

备注：固定型寄神

YOBUKO

五行：火

LV:2

HP:224

弹性：无
衰气结界：有
衰气感染：有
结界无效：无
备注：能发衰气弹

KUNEYUSURI



五行：木
LV:3
HP:224
弹性：无
衰气结界：无
衰气感染：有　结界无效：有

ZUNDE



五行：水
LV:3
HP:224
弹性：无
衰气结界：无
衰气感染：有　结界无效：无

攻关要点





本关是在黑暗中作战，地形较为特殊，收集晶体石也较因难。一开始就要与“尸觉”作战。由于它的衰气弹距离较近，用琴平梓远程攻击是较好选择。另外，“尸觉”往往是直线运动，利用“一穴点螺”也能奏效。

对紫薇仙之战

朱童日芙美初登场即受考验，在封印石周围消灭寄神集齐晶体石，破坏守护封印石的生物即可完成任务。河伯再度出现，不仅体力上升到3300，结界防御力也加强了，会连发超级太极弹。但河伯活动范围不大，如使朱童对河伯结界后利用跳跃攻击挥出“涡丝”连续出击，即可大幅扣除他的体力。



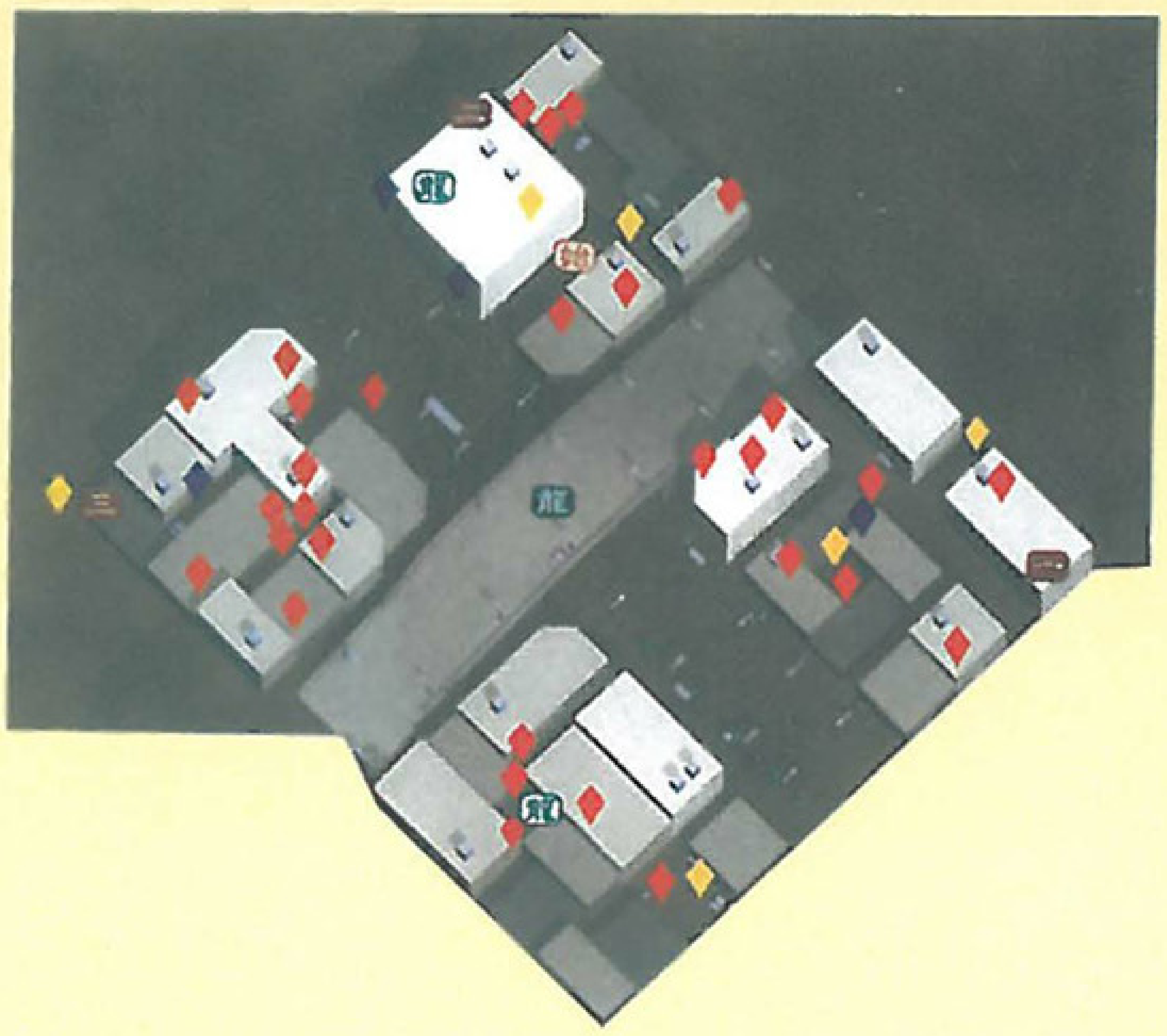




尸觉最强的攻击是衰气BEAM，开始的时候，它会慢慢从远处移动向你附近，这时可以使用咒符“一穴点螺”来攻击它，当接近攻击的时候又要注意它的衰气弹，最好是以BOOST移动来回避它的攻击。

河伯

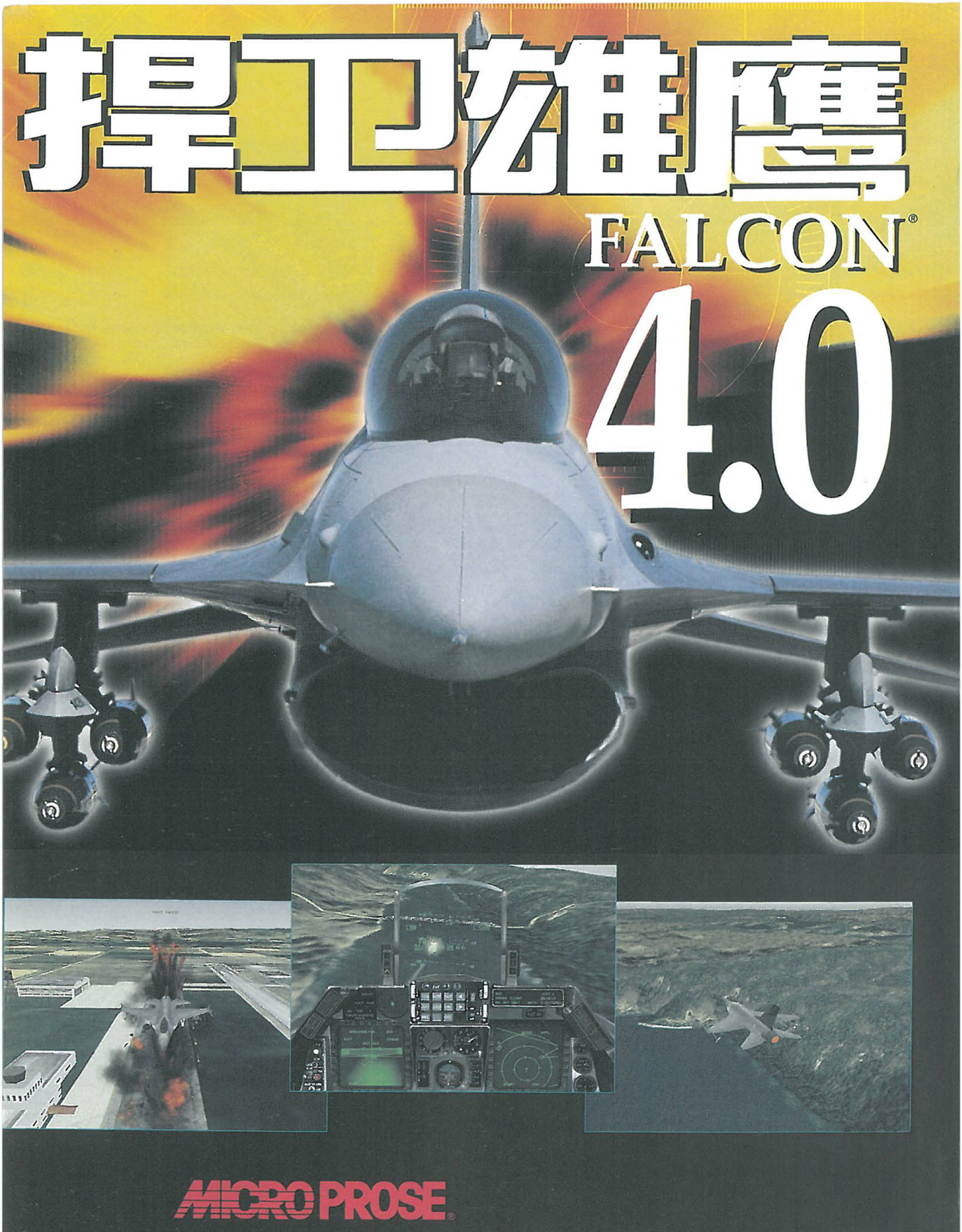
这次与河伯交手，特别之处在于河伯也会使用超级太级弹。使用真武居时，可以先使用结界把河伯封着后才攻击，而使用琴平梓，使用奥义月夕封锁敌人，之后再加上使“一穴点螺”，很简单地完成这场战斗。



弹性：无
衰气结界：有
衰气感染：有

大和地图

红色的小型SAMGHARAMA石×30
黄色的小型SAMGHARAMA石×6
蓝色的小型SAMGHARAMA石×4



© 1998 MicroProse Ltd. All other trademarks are the property of their respective holders.



无人岛物语 R

机种:SS 类型:SLG 厂商:KSS 媒体:CD-ROM

事件开端



人间悲剧大冒险

主角是一名孤儿，以半工半读考上大学的勤奋学生。兼职做家庭教师的他由于看见六名学生学业进步很快，十分高兴，因此打算邀请她们到海上游玩以示奖励。同行的还有四名大学好友。

人物介绍

主角的六名学生

园村堇子

年龄：13. 星座：狮子座 . 血型：O

性格开朗，以明快乐观为生活宗旨的13岁少女，是主角六名学生中最孩子气的一个，主角当她是妹妹一般看待。



藤冈未帆

年龄：13. 星座：双子座 . 血型：O

与堇子非常友好，是位不喜欢失败的少女，而且是一名现实主义者，兴趣是储蓄金钱，但目的不明。



滨崎柚香

年龄：16. 星座：双鱼座 . 血型：AB

性格消极，不容易与别人交谈，妈妈是大黑组会长的妾侍，相信这是形成如此性格的原因，内心包藏着非常坚强的意志。



立原希罗罗

年龄：16. 星座：射手座 . 血型：AB

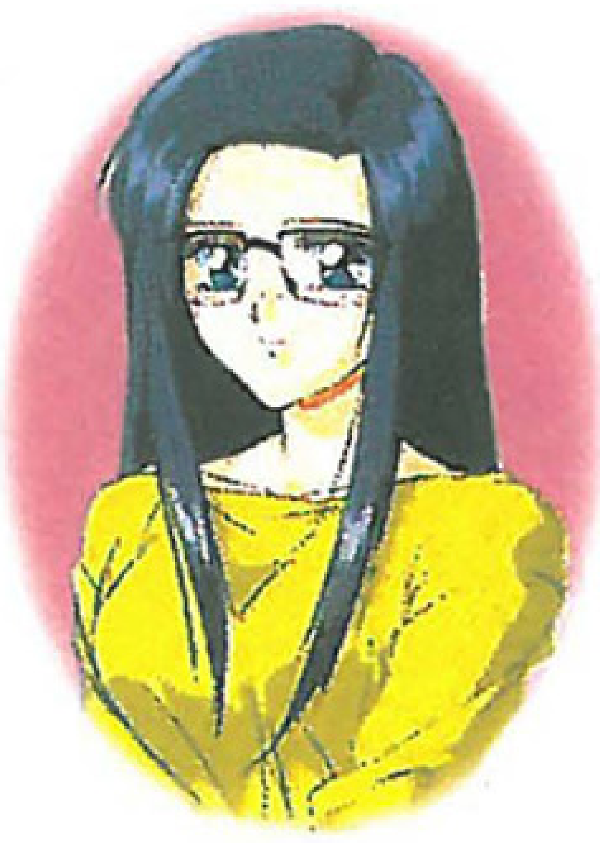
一身男子气的希罗罗是校内剑道部成员，外表硬朗，拥有不喜欢输给男孩子的性格，但家族却是有名的茶道世家。



森下奈都野

年龄：17. 星座：天秤座 . 血型：A

担任班长和学生会会长的才女，拥有优秀统帅力及异常坚强的性格，表现有点傲慢但内心却有很多烦恼，是外表与性格不一致的少女。



桥本优希实

年龄：18. 星座：处女座 . 血型：A

自小体弱多病，天生一付受人保护的外型。经常进出医院的她，想在高校毕业前留下美好回忆而参加了这次旅行。



主角的同学及朋友

中田理香

年龄：23. 星座：牧羊座. 血型：O

曾在两年前从无人岛生还归来，现在又遇上同一遭遇的悲剧人物，性格小器容易发怒，是主角的大学学姐。



朝雾瞳

年龄：20. 星座：巨蟹座. 血型：B

大学生兼职业模特，性格不易认输，是感情会在第一时间表露在脸上的少女，曾是主角的女友，但因想专注模特事业而分手。



高远升

年龄：22. 星座：山羊座. 血型：A

拥有一身古铜色肌肉的运动健将，性格硬朗重情义，是主角少数好朋友之一。



真下裕树

年龄：22. 星座：蝎子座 血型：B

一头茶色头发，整天游手好闲的家伙。宗旨是欢迎任何女性，对女孩子拥有绝对自信，是主角高校时认识的损友。



系 统 解 说

MENU 的六项内容

1. 行动：行动选项是游戏最重要的部分，主角在此决定每 TEAM 人当日负责的工作，内容又分为六项选择：

a. 探险：岛上分为 16 个大区域，每个大区域又分为不同的小地域，有感叹号显示的部分就是负责调查那 TEAM 人现时能调查清楚的地方。

b. 调查：在不同区域能得到不同物资，如食物、宝石及 SOS 物品等。带着不同的同伴会有各种不同事件发生，借此增加各人的注意力，加强探险、调查能力。



c. 烹饪：每天必须有人负责从岛上收集食物来烹调做饭，以防大家的 HP 值下降。

d. 游玩：游戏初期不能选项，同伴的 HP 值降到 20 以下，便要带她到岛上的黄色地点开导她，借此增加 LOVE POINT。

e. 约会：LOVE POINT 达到一定水平，便可请她到岛内黄色地点约会，以增加亲密度。

f. 休息：为防止 HP 值降到 20 以下不能活动，需要时就要立刻休息，以便恢复体力。

2. 编队：依照每人的能力及个人喜好，分成三队在岛上分头行动。



3. 图表：各人的能力及各个状况一览表。

4. 物品：岛上收集的物品一览表，共分三大类。

a. 材料：各种食物料理材料，烹饪者的料理值越高，作出来的食物就越美味。

b. 宝石：各种各样的宝石，能与当地人交换所需物资。

c. SOS：在无人岛收集各种求救物件，到 11 月 1 日会依数量统计分数，影响来救助船只的种类。

5. 储存：游戏的储存读取和声音调校。

6. GO：正式开始当日决定了的行动。

在故事开端部分分别有五个问题，其答案会直接影响同伴是否答应这次旅程，各位可以参考一下。

① .a. 圆村董子　b. 藤冈未帆

② .a. 漆崎柚香　b. 立原希罗罗

③ .a. 中田理香　b. 朝雾瞳

④ .a. 真下裕树　b. 高远升

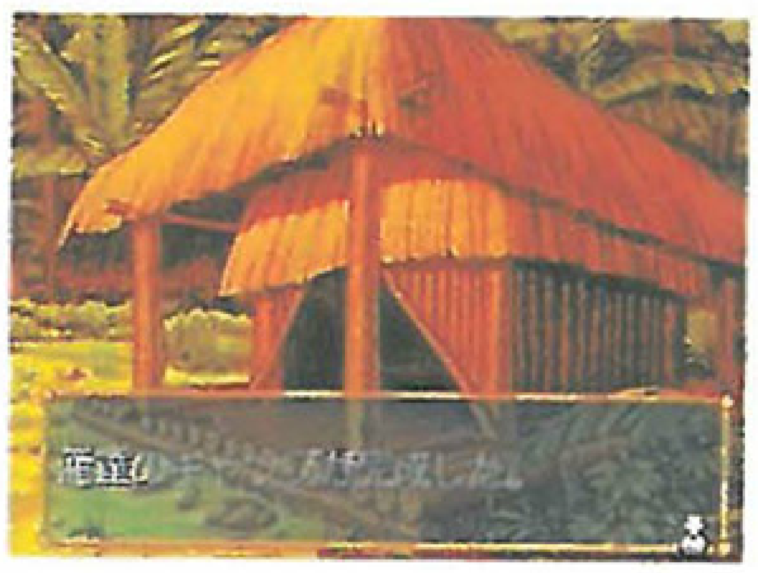
⑤ .a. 森下奈都野　b. 桥本优希实



冒险流程

主角一行人在游艇上玩得十分快乐，在驶过一个地图上没有记录的小岛时，各人因好奇而在岛上巡视一番，准备回程时却发现游艇不知去向，正不知如何是好的时候，理香发觉此地正是她两年前曾经落难的无人岛。众人无计可施，眼下只有先修整两年前理香留下的小屋，在这里暂住再作打算。





8月至9月 求生月

要在这无人岛上生存，最基本的要求当然是填饱肚子。每天行动共分上午及下午两部分，第一天大家的HP值非常低，要妥当安排各人的调查和烹饪工作。下午时分要选择休息来补充HP值，等过几天各人的HP值升到40-50时才能再次安排探险工作。而烹饪是每天的必须项目，不然的话HP值会大幅下降，情绪就会不稳定，会大发脾气影响调查物资的工作。身为领袖的主角要带她们到岛上环境较好的地方(黄色显示部分)散步，帮助她们稳定情绪。基本工作分配是第一队负责探险各地，第二队负责调查各处食物及物资的位置，第三队则负责烹饪。要有计划





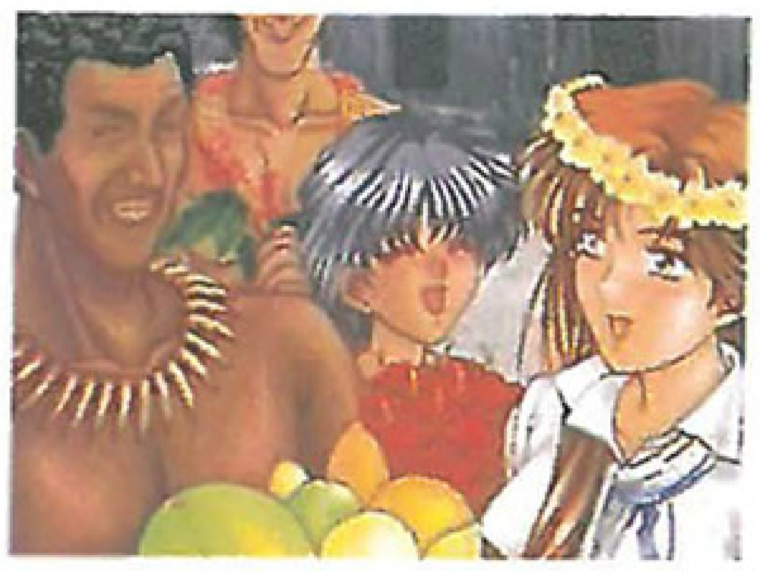
地渡过每一天。

在海滩上有时会发现船只驶过，但喊破嗓子船只也未能发现他们的位置。在岛上理香又发现一张旧报纸，内容竟说在11月1日无人岛上会有核试验，对他们来说真是雪上加霜，但目前只有继续在岛上求生存。

9月至10月 恋爱月

经过主角一个月的精心安排，每个人的心情及体力也恢复到较为稳定的水平，可较为放心地在岛内调查物资，增加注意力，这样能扩大岛上可探险的范围。如果玩者对游戏内容的某女角有兴趣的话，可不断地与她在岛内各处活动，以增加LOVE POINT。当LOVE POINT升到5左右，便可与她约会，亲密度越高，在岛上与女孩子行动时发生事件的机会就会越大。因为理香两年前曾在无人岛上漂流过，和她到原居民村落调查，会有村民出现并认识理香，和他们搞好关系，有利于以后冒险及交换物资。









10月至11月 寻物月

距离核试验的日期11月1日只剩下一个月，再不收集一些能引起行船注意的物品，便有可能会在当日化作核子尘。在这期间除约会和调查食物材料外，更要于当地一些特殊地点如遗迹、神秘村落、钟乳洞等地方收集SOS物





品，注意力数值越高所收集得到物品的机会就会越多。在11月1日，全体成员一起来到海滩求救。这个月也要下决心确定心仪对象，与她不断约会增加LOVE POINT，以达到GOOD ENDING。

11月1日 脱离地狱日

终于有船只留意到他们的存在，一问之下才知道核试验已经取消。经过三个月的痛苦生活终于可以脱离此人间地狱，而回到城市后，主角也与在无人岛上最亲密的女孩，取得了理想的进展。





联合作战

98年最新机种

钻石列车 II

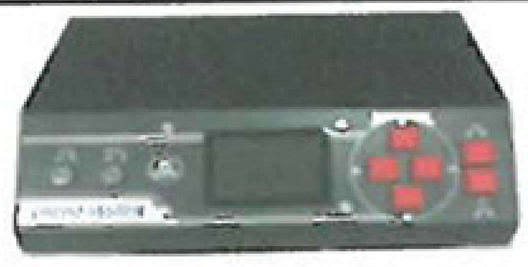




买列车找原厂
改程式找原厂

海、陆、空三军总动员!

- 四转轮加外圈跑灯配合高解析液晶显示画面。
- 可单机或 20 台连线营业。
- 钻石列车原班人马设计，观众有信心。
- 全新机台，非日本中古三七机改装。
- 您是否需要修改列车程式，只有原厂才能彻底帮您的忙。

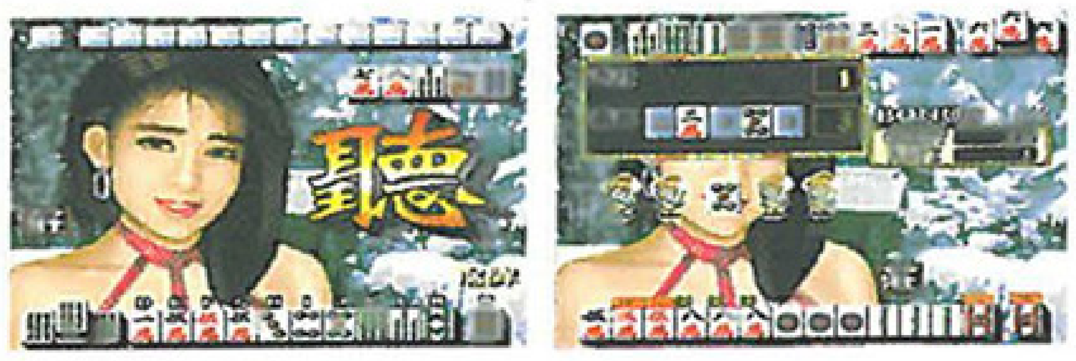


连线主机

顶凰麻雀

原厂正品
服务保证

MAHJONG V9.8
超強版



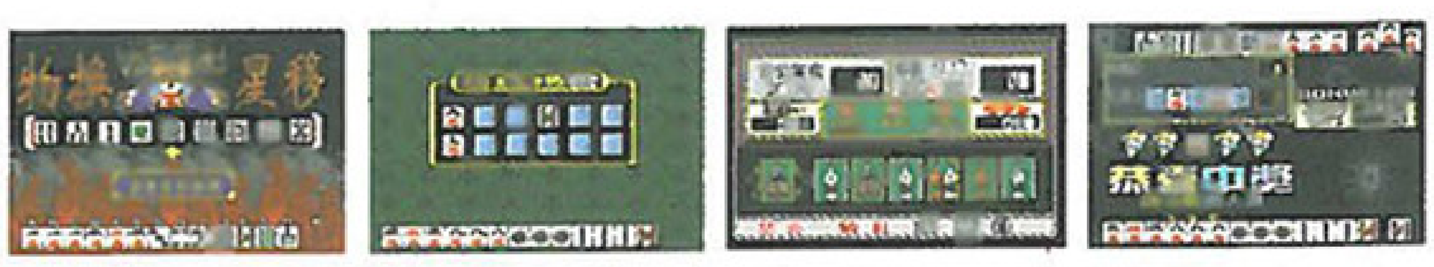
即日上市



达最高押分 · 电脑掀牌对战
- 最多押总分十分之一
- 物换星移、海底机会、幸运门
- 断电警告
- 可直接比倍，比倍时 20% 安全退分
- 提供店家赠烟、赠奖之功能
- 五位美女轮流对打，背景图案全新登场

特别企划
- 有海底捞月功能
- 程式增加至 V9.8
- 中途可换牌
- 模特数增加

顶凰一出 · 皇帝都心旭旭 · 想玩…顶凰麻雀





GMS GAME MEN SYSTEM

中国总代理

新乐电子娱乐有限公司
Xin Le Electronic Amusement Co.,Ltd.

广东省番禺市市桥镇禺山大道 26 号丽景阁大厦 5 楼 501、502、507、508 室
电话:(020)84830668 84892888 传真:(020)84828883 84892333
E-Mail:Pyxinle@publicl.guangzhou.gd.cn(本公司更详尽信息可在“电子娱乐传真信箱”89 号中查询)

魔域战士 VAMPIRE SAVIOR

THE LORD OF VAMPITE

机种:SS 类型:FIG 厂商:CAPCOM 媒体:CD-ROM

游戏特色



《VAMPIRE》系列和普通的对战格斗游戏有较大区别，普通的对战格斗游戏以通常技和必杀技之间的联系为主线，但《VAMPIRE》的系统则将大部分通常技和必杀技的联系分割，独立成为一个个体，通常技演化为互相联系的CHAIN COMBO。游戏中的必杀技、ES和EX必杀技比起CHAIN COMBO，其攻击力微不足道，对战时CHAIN COMBO自然就成为攻击的主线。

特殊操作

投掷受身	投技判定成立瞬间←要素 or →要素＋任何中或重攻击键
追打攻击	对手倒地中↑要素＋任何键
移动起上	倒地至开始起身前←要素 or →要素＋任何键

ADVANCING GUARD

回避对手的攻击，有很重的随机元素，如在防御中连续输入CHAIN COMBO，ADVANCING GUARD的成功率也大大提升。

ADVANCING GUARD　　防御中任何键连打







全角色必杀技指令



特殊操作	JEDAH · DOHMA
赦之突进	空中→→
DARK FORCE	
SANTOARIO：空中浮游，同等强度的拳脚同按	
GUARD CANCEL技	
SP-REGIO	防御中→↓↘+p
必杀技	
DIO SEGA	↓↘→+P
空中DIO SEGA	空中↓↘→+P
NERO FATICA	↓↙←+P
*SANGUE PASSARE	近敌时→↘↓↙←+Kor重K
IRA SPINTA	空中→↘↓↙←+K
IRA PIANO	空中→↘↓↙←+K · P
EX必杀技	
PROVA DI SERVO	←↙↓↘→+KK同按 · K
FINALE ROSSO	↓↓+PP同按

系统解说



IMPACT DAMAGE GAUGE SYSTEM

这个系统最大的特点，就是将受损耗程度分为“可能恢复”(白色)和“不可能恢复”(红色)两部分。受单发攻击而损耗时恢复量少，而受连续技攻击损耗时恢复量则大，防守和进攻同样重要。



DARK FORCE

一定时间内(约7.5秒)辅助攻击系统，各角色均持有一至两种不同的DARK FORCE，用途各有不同，但限制着地和防御时不能使用，而发动和结束时角色会进入全身无敌的状态。



ESPECIAL (ES) 必杀技

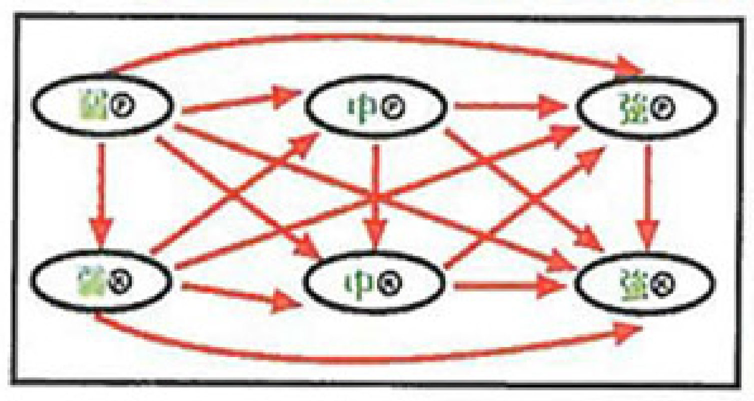
必杀技的强化版，消耗一个ESPECIAL STOCK GAUGE量，根据按键的组合(轻拳+重拳、轻拳+中拳+重拳)而在性能上作出不同变化。



EXTRA SPECIAL (EX) 必杀技

特殊攻击，消耗一至三个ESPECIAL STOCK GAUGE量不等，攻击力高，性能丰富、而与ES必杀技最大分别就是能强制CANCE CHAIN COMBO。

CHAIN COMBO攻击流程







CHAIN COMBO

《VAMPIRE》系列中最重要的系统，只要根据“拳→脚、轻→重”顺序，便可使出连续的通常技。

BULLETA



特殊操作

TELL ME WHY　↓+KK同按

特殊技

IRICKY BASKET　← or → + 中P

SURPRISE & HOP　← or → + 中K

MALICE & MINE　↘+重K

STUMBLE & BLADE　DASH中←要素 or →要素 +P

DARK FORCE

THE KILLING TIME: BAZOOKA乱射　拳脚同按

GUARD CANCEL技

JEALOUSY & FAKE　防御中→↓↘+K

必杀技

上段SMILE & MISSILE　←储→+P

下段SMILE & MISSILE　←储→+K

HAPPY & MISSILE　↓储↑+P

CHEER & FIRE　→↓↘+P

SHYNESS & STRIKE　↓↙←+P(可按着储功)

SENTIMENTAL TYPHOON　近敌时→↘↓↙←+中Por重P

EX必杀技

COOL HUNTING　←↙↓↘→+PP同按

BEAUTIFUL MEMORY　←↙↓↘→+KK同按

APPLE FOR YOU　→↘↓↙←+KK同按

Q-BEE



特殊操作

浮游　跳跃时拉上

空中前方DASH　空中→→

DARK FORCE

j²: 空中浮游　同等强度拳脚同按

GUARD CANCEL技

R.M.　防御中→↓↘+K

必杀技

'S × P　K连打(空中使用)

C → R　←↙↓↘→+P(空中使用)

△A　↓↙←+K(空中使用)

O.M.　近敌时→↘↓↙←+中Por重P

EX必杀技

Qj　→↓↘+PP同按(空中使用)

+B　←↙↓↘→+KK同按(空中使用)

LILITH



特殊操作

HIGH JUMP

DARK FORCE

MINDLESS DOLL (MIMIC DOLL): 分身攻击 轻P+轻K或中P+中K

MINDLESS DOLL (MIRROR DOLL): 分身攻击　+重P+重k

必杀技

SHINNING BLADE →↓↘+P (GUARD CANCEL技)

SOUL FLASH　↓↘→+P

SOUL FLASH　空中↓↘→+P

MERRY TURN　↓↙←+K

MYSTIC ARROW　→↘↓↙←+P

EX必杀技

LUMINOUS ILLUSION　轻P、轻P、→、轻K、重拳

SPLENDOR LOVE　→↓↘+KK同按

GLOOMY PUPPET SHOW ☆←↙↓↘→+KK同按

DEMITRI MAXIMOF



DARK FORCE

DARK SIDE MASTER: 蝙蝠召唤　拳脚同按

必杀技

DEMON CRADLE →↓↘+P(GUARD CANCEL技)

DASH DEMON CRADLE　DASH中→↓↘+P

BAT SPIN　↓↙←+K(能于空中使用)

'NEGATIVE STOLEN　近敌时拉杆转一个圈+Por重P

CHAOS FLARE　↓↘→+P

空中CHAOS FLARE　空中↓↘→+P

EX必杀技

MIDNIGHT BLISS　↓→↘+PP同按

DEMON BILLION　↓→↘+KK同按

MORRIGAN AENSLAND



特殊操作

前方VERTICAL　DASH　↓↑ or ↓↗

后方VERTICAL　DASH　↓↖

DARK FORCE

ASTRAL VISION: 分身攻击　同等强度拳脚同按

必杀技

SHADOW BLADE　→↓↘+P(GUARD CANCEL技)

SOUL FIST　↓↘→+P

空中SOUL FIST　空中↓↘→+P

VECTOR DRAIN　攻敌时→↘↓↙←+中Por重P

EX必杀技

VALKYRIE TURN　→↘↓↙←+K · K(空中使用)

DARKNESS ILLUSION　轻P、轻P、→、轻K、重P

FINISHING SHOWER　中P、轻P、←、轻K、中K

CRYPTIC NEEDLE　→、重P、中P、轻P、→

ANAKARIS



特殊操作

浮游　斜跳下降中拉上

垂直二段跳　直跳中拉上

空中移动　直跳中← or →

强制着地　直跳中拉下

特殊技

圣者之步　← or → + 中K

大墓碑　斜跳中↘+K

神圣墓碑　斜跳中↓+K

大行进　R+PPP同按

DARK FORCE

PHARAOH SPILT:分离攻击　同等强度拳脚同按

必杀技

咎之穴　DOWN或未落地之前→↓↘+K

MIRRA DROP ↓↙→+P

王家之制裁　空中↓↘→+P

棺之舞　↓↓+P or K

COBRA BLOW ←→+P

EX必杀技

真实之教诲　防御中→↓↘+PP同按(GUARD CANCEL)

奈落之穴　←↙↓↘→+KK同按

PHARAOH MAGIC　中K、轻P、↓、轻K、中P(空中使用)

VICTOR·VON GERDENHEIM



特殊操作

MINIMUM STEP	↓+KKK同按

特殊技

电击斗气	按着中或重的拳或脚

DARK FORCE

GREAT GERDENHEIM S:	轻P+轻K或中P+中K
GREAT GERDENHEIM L	重P+重K

必杀技

GIGA BURN	→↓↘+K (GUARD CANCEL技)
MEGA FORHEAD	←储→+P
MEGA STAKE	↓储↑+P
GYRO CRUSH	↓↙←+P(发动中能以拉杆作左右移动)
·MEGA SHOCK	↓↘→+K
·MEGA SPIKE	拉杆转一个圈+P

EX 必杀技

THUNDER BREAK	↓储↑+KK同按
GERDENHEIM THREE☆☆	拉杆转两个圈+KK同按

ZABEL ZAROCK



特殊操作

蹲下移动	↙or↘
空中前方DASH	空中→→
空中后方DASH	空中←←

DARK FORCE

ULTIMATE UNDEAD:	最终形态同等强度的拳脚同按
ULTIMATE REVENG	ULTIMATE UNDEAD发动时防御中 →↓↘+K(GUARD CANCEL技)

GUARD CANCEL技

DEATH PHRASE	防御中→↓↘+K

必杀技

'HELL' S GATE	←↙↓↘→+K
DEATH HURRICANE	↓←+K(能于空中使用)
SKULL STING	↓↑+K(能于空中使用)
SKULL PUNISH	近敌时→↘↓↙←+中Por重P

EX 必杀技

EVIL SCREAM	→←+PP同按
DEATH VOLTAGE	→↘↓↙←+KK同按(能于空中使用)
HELL DUNK	→↓↘+PP同按

LEI-LEI



特殊操作

空中前方DASH	空中→→
空中后方DASH	空中←←

DARK FORCE

离猛魂：大暴走	同等强度的拳脚同按

特殊技

乱铁	→+中P
坏怒牙	→+重P

必杀技

旋风舞	→↓↘+P连打(GUARD CANCEL技，能于空中使用，而攻击中按K键为中断攻击)
暗器炮	↓↘→+P
返响器	↓↙←+P(能于空中使用)
·放天击	近敌时→↘↓↙←+中Por重P

EX 必杀技

天雷破	轻K、重K、中P、中P、↑
中华弹	←↙↓↘→+PP
地灵刀	←↙↓↘→+KK

GALLON



特殊操作

QUICK MOVE	↓+KKK同按

特殊技

SADNESS WIND	→+中K

DARK FORCE

MIRAGE BODY: 残像攻击	同等强度的拳脚同按

必杀技

地上BEAST CANNON	↓↘→+P (发动后方向加拳键为方向转换)
空中BEAST CANNON	↓↘→+P (发动后方加拳键为方向转换)
CLIMB RAZOR	↓↑+K
MILLION FLICKER	↓↙←+P连打
WILD CIRCULAR	近敌时→↘↓↙←+中K or重K

EX 必杀技

DRAGON CANNON	←↙↓↘→+KK同按
MOMENT SLICE	轻P、中P、→、轻K、中K

FELICIA



特殊操作

HEAD RIDE	跳跃至站立的对手头上
CAT CLINCH	近敌时按R键

特殊技

EX CHARGE	↓↓+KK同时按着
WALL CLUTCH	在版边拉后要素方向

DARK FORCE

KITTY THE HELPER: CAT HELPER	同等强度的拳脚同按

GUARD CANCEL技

DELTA KICK	防御中→↓↘+K

必杀技

DELTA KICK	→↓↘+K
ROLLING BUCKLER	↓↘→+P(突进中按P键为追加攻击)
CAT SPIKE	→↓↘+P
HELL CAT	近敌时→↘↓↙←+中Kor重K

EX 必杀技

DANCING FLASH	←↙↓↘→+PP同按
PLEASE HELP ME	←↙↓↘→+KK同按

AULBATH



特殊技

KILLER VORTEX	空中↓要素+重K
SPINNING KARENTO	前方DASH中按重P

DARK FORCE

OCEAN RAGEWAVE SURFING	同等强度拳脚同按

必杀技

TRICK FISH	→↓↘+K后方DASH中按K键 (GUARD CANCEL技，但输入指令为→↓↘+K)
SONIC WAVE	←储→+P
POISON BREATH	←储→+K
CRYSTAL LANCER	近敌时→↘↓↙←+中P or 重P
GEM' S ANGER	近敌时→↘↓↙←+中P or 重K

EX 必杀技

SEA RAGE	←↙↓↘→+PP同按
AQUA SPREAD	→↘↓+PP同按(按着为指定距离)

SASQUATCH



DARK FORCE

BIG RESISTOR: SUPER ARMOUR	轻P+轻K或中P+中K
BIG RESISTOR VIS MAPSSUPER WEAPON	重P+重K

必杀技

BIG TYPHOON	→↓↘+K(GUARD CANCEL技)
BIG BREATH	↓↘→+P
BIG BLOW	→↓↘→+P(可按着储劲)
BIG TOWERS	↓↓+P
BIG BLANCH	→↘↓↙←+P
BIG SWING	控杆转一个圈+K

EX 必杀技

BIG TRAP	←↙↓↘→+R键
BIG FREEZER	←↙↓↘→+PP同按
BIG EISBAHN	←↙↓↘→+KK同按
BIG SLEDGE	控杆转两个圈+KK同按

DONOVAN



特殊技

第一之降温	跳跃中↓要素+轻K
第二之降温	跳跃中↓要素+中K
第三之降温	跳跃中↓要素+重K
压足	→+重K

DARK FORCE

SUREI SHRED.SUPER KILL SHRED	同等强度的拳脚同按

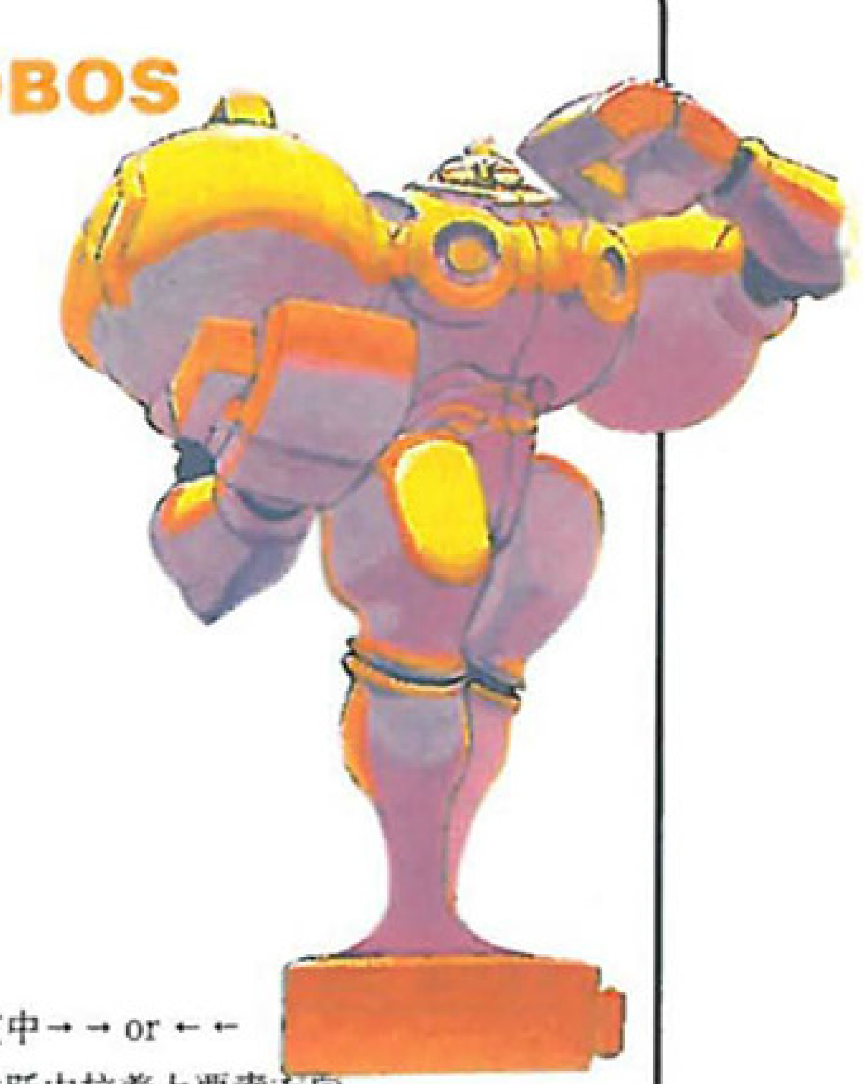
必杀技

KILL SHRED (放刀)	↓↙←+K
KILL SHRED(回刀)	↓↙←+K
KILL SHRED(消去于刀剑底上的位置)	↓↙←+P
BLIZZARD SWORD	←↙↓↘→+P
IFRIT SWORD	→↓↘+P(GUARD CANCEL技)
LIGHTING SWORD	←↓↙+P连打
SWORD GEAPPLE	近敌时→↘↓↙←+中P or 重P

EX 必杀技

PRESS OF DEATH	←↙↓↘→+K
CHARGE IMMORTAL	中P、轻P、←、轻K、中K

PHOBOS



特殊操作

空中DASH	空中→→ or ←←
空中浮游	跳跃中拉着上要素方向

DARK FORCE

RAY OF DOOM:OPTION BEAM	同等强度的拳脚同按

GUARD CANCEL技

REFLECT WALL	防御中→↓↘+P

必杀技

上段PLASMA BEAM	↓↘→+P
下段PLASMA BEAM	↓↘→+K
MIGHT LAUNCHER	↓↙←+P(能于空中使用)
GENOCIDE VULCANE	↓←↙+P
PLASMA TRAP	空中↓↙←+K
CIRCULT SCRAPPER	近敌时→↘↓↙←中Por重P

EX 必杀技

FINAL GUARDIANβ	→↓↘+KK同按
ERASING SPHERE	←↓↙+KK同按

PYRON



DARK FORCE

SHINNING GEMINI:	同等强度拳脚同按

必杀技

SOL SMASHER	↓↘→+P
空中SOL SMASHER	空中↓↘→+P
ZODIAC FIRE	→↓↘+P(GUARD CANCEL技)
ORBITER BLAZE	空中↓↙←K
GALAXY TRIP	←↓↙+P or K(能于空中使用)
PLANET BURNING	近敌时→↘↓↙←+中P or 重P

EX 必杀技

COSMODISRUPTION	←↙↓↘→+PP or KK同按
PILE HELL	→↓↘+KK同按(能于空中使用)

BISHAMON

特殊操作

切返	→+P.P



必杀技

鬼炎斩	特定REVERSAL时→↓↘+P
上段居合斩	←储→+P(储劲时间越长、攻击力越大)
下段居合斩	←储→+K(储劲时间越长，攻击力越大)
切舍御免	近敌时控杆转一个圈+P
络魂	←↙↓↘→+P
空中络魂	空中←↙↓↘→+P
魂寄	络魂击中时←+P(可输入鬼炎斩作加技)
十字疾风	络魂击中时↓↘→+P

EX 必杀技

呇首杀	对手DOWN或倒地时↓↓+PP同按
鬼首捻	→↘↓↙←+PP同按
阎魔石	←↙↓↘→+KK同按

龙 BISHAMON

特殊操作

切返	→+P.P

必杀技

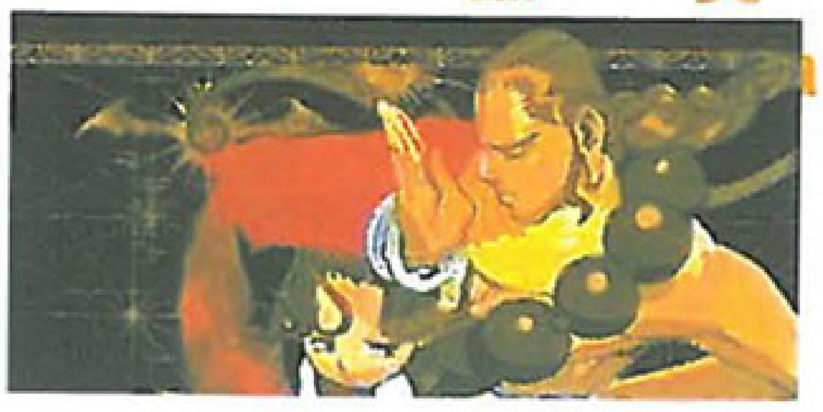
鬼蹴	↓↘→↗+P.P
怒鬼炎斩	←↙↓↘→+P
鬼火束	→↓↘+K
鬼炎斩	→↓↘+P(GUARD CANCEL技)
上段居合斩	←储→+P(储劲时间越长，攻击力越大)
下段居合斩	←储→+K(储劲时间越长，攻击力越大)
切舍御免	近敌时控杆转一圈+P

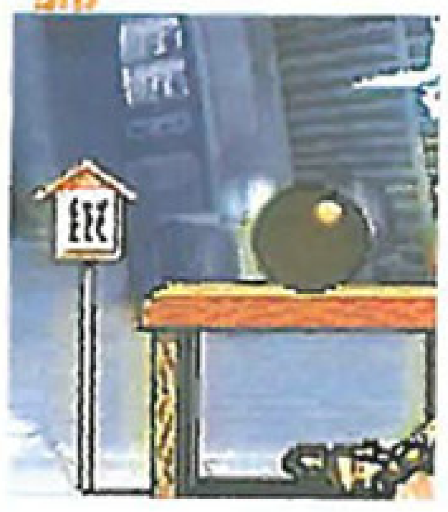
EX 必杀技

呇首杀	对手DOWN或倒地时↓↓+PP同按
鬼首捻	→↘↓↙→+PP同按
阎魔石	←↙↓↘→+KK同按

Vampire Savior人物攻略

除灵师





必杀技分析：

KILL SHRED(放刀)

↑ ↙ ← +K



将刀放在地上不同的位置，轻脚是画面最左面，中脚是Donovan身处的脚下而重脚则是画面的最右方。

KILL SHRED(回刀)

↓ ↙ ← +K



把刀召回并作出攻击(最多3Hits)。按不同强度的键，刀的飞行距离也会不同，轻脚最短而重脚最远。如果放刀时是ES，回刀时来回都会做到3Hits。

KILL SHRED(落雷于刀刺地上的位置) ↓↙ ← +P



天上落雷至地上放刀的位置，轻拳会做出1Hits，中拳2Hits，重拳可做出3Hits而ES则可4Hits。

BLIZZARD SWORD ←↙↓↘→ +P

带刀才可使出



召唤冰之精灵并放出雪花攻击。轻拳的雪花攻击距离最短且飞行速度最慢，重拳的长而快，ES会放出连续三个雪花。

IFRIT SWORD

→ ↓ ↘ +P(GUARD CANCEL技)

带刀才可使出



召唤出火之精灵并使出对空攻击。ES会连续攻击两次，最多可做出5Hits。

SWORD GRAPPLE

近敌时→ ↘ ↓ ↙ ← +中P or 重P要带着刀才可使出

LIGHTING SWORD ← ↓ ↙ +P连打带着刀才可使出



召唤出电之精灵并作出连续电击。轻拳可做出3Hits，连打中拳可做到7Hits，重拳9Hits而ES则最多11Hits。

特殊技

第一之降临　跳跃中↓要素+轻K

第二之降临　跳跃中↓要素+中K

第三之降临　跳跃中↓要素+重K



刀由空中降下攻击，第一之降临时下降的角度约为30度速度最慢，第三之降临则约50度且速度最快。

DARK FORCE

SUREI SHRED:SUPER KILL SHRED

同等强度的拳脚同按



在时间停止之前，按拳键配刀便会飞出作"加料"攻击，轻拳飞行距离最短而重拳的飞行距离最长。

EX必杀技

PRESS OF DEATH

← ↙ ↑ ↘ → +K



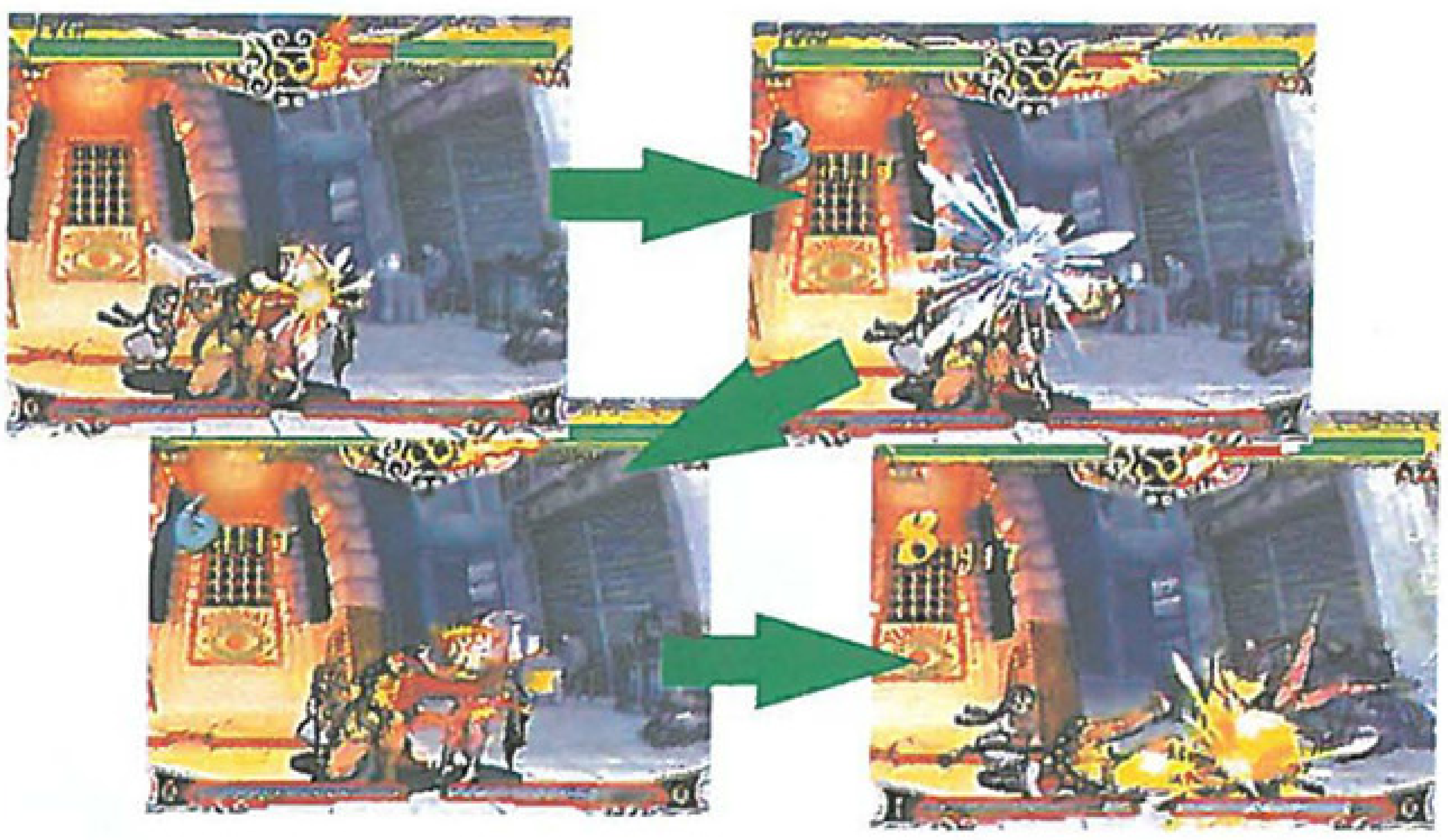
在画面上方召唤出巨人并使出踏脚攻击。按不同强度的键会使巨人踏在不同地方。轻脚时会在Donovan正前方位置。重脚则会在离Donovan大约3/4画面的前方。



CHARGE IMMORTAL

中P、轻P、←、轻K、中K

Donovan会变成一个魔鬼飞到自身背面的画面旁再前冲，而变回人形前他全身都附有攻击判定。



Donovan

他手持有刀时的战法和无刀时的战法有很大分别。持刀时以守为攻，大部分的必杀技包括牵制技及Guard Cancel都是持刀状态下进行，而刀放在地上后则为全攻势。

机械人 PHOBOS




必杀技分析:

上段PLASMA BEAM
↘ → +P
下段PLASMA BEAM
↓ ↘ → +K



放出Laser攻击整个Laser都会有攻击判定。ES则会放出一个中段的(下段仍可挡格)Laser Beam而做出3Hits的攻击。



MIGHT LAUNCHER
↓ ↙ ← +P(能于空中使用)



在Phobos中放出两枚向下坠的爆弹，轻攻击的距离最短而重攻击的距离长。ES会放出两枚巨型导弹做出3Hits攻击。

GENOCIDE VULCANE
← ↓ ↙ +P



把对手击上天后再加Laser追击，既使落空，空中的Laser仍有攻击判定。ES可作出12Hits攻击。

PLASMA TRAP
空中↓ ↙ ← +K



与MightLauncher相似，但落下的会是地雷，地雷到地上爆炸有攻击判定，ES的话落下的地雷会滚到对手脚下再爆炸，可做出6Hits的攻击。

CIRCULT SCRAPPER
近敌时→ ↘ ↓ ↙ ←
+中Por重P



指令投技，另外此技可以ES使出。

DARK FORCE

RAY OF DOOM:OPTION BEAM同等强度拳脚同按



Phobos后方会多两个Laser炮台，按拳键会射出Laser,同时Phobos可在时间用完前用方向键全方位移动，感觉就好象玩射击游戏一样。

GUARD CANCEL技

REFLECT WALL
防御中→ ↓ ↘ +P



使出时Phobos会做出一幅隐形力墙推开对手，但这招攻击力不高。

Ex 必杀技

FINAL GUARDIANβ
→ ↓ ↘ +KK同按



先放出一粒“小丸子”，敌人中了便会硬直，然后Phobos会使出机关枪连发攻击，总共34Hits。

ERASING SPHERE
← ↓ ↘ +KK同按



发出两粒“小丸子”，造出7Hits的攻击。轻K+重K: Phobos正前方；轻K+中K:Phobos前约半个画面；中K+重K:Phobos前约一个画面。



Phobs通常技覆盖范围非常大，既快且攻击力大，随便出一招Chain Combo可扣掉对手大量体力。近战有一定优势，如果远战更加有利。他的上段Plasma Beam,Genocide Vulcane和Plasma Trap都可有效牵制对手，如使出Dark Force的话更可作为射击游戏玩。

异星人 PYRON





必杀技分析：





SOL SMASHER

↓ ↘ →+P

空中 SOL SMASHER

空中↓ ↘ →+P

能量球攻击。在地上放出，轻攻击的能量球向前直进，中的是稍向上翘而重的则会严重向上翘，ES 则会直线前进且可做到 3Hits。若在空中放出，轻的飞行距离较短且较快降到地上，重的距离长且时间较慢，ES 则会飞得更远而能量球落在地上时会弹起光柱。



ZODIAC FIRE→↓↘+P

(GUARD CANCEL 技)

变成火圈向前滚，轻的约1/2画面，重的至3/4画面。ES 则滚的更远，而且做到 5Hits 的攻击。



ORBITER BLAZE

空中↓ ↙ ←+K

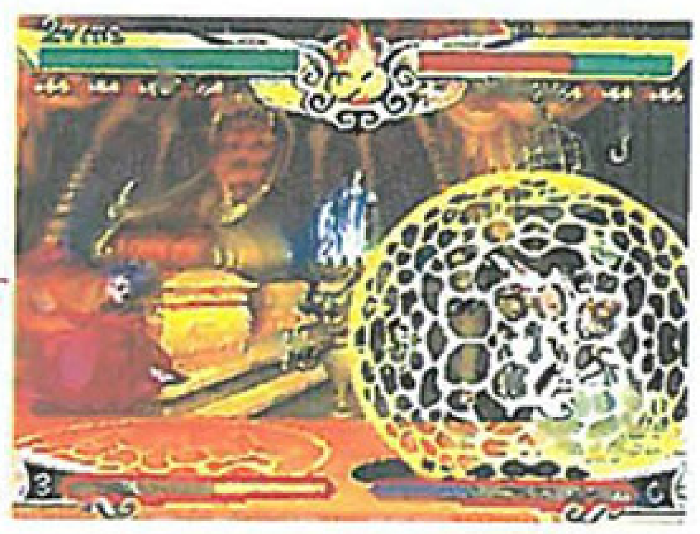
变成飞碟的样子斜飞到对手头上的攻击，轻的最慢而重的最快，ES 则更快且做到 3Hits 攻击。



GALAXY TRIP

←↓↙+P or K(能于空中使用)

“瞬间转移”技，按不同的键 Pyron 会出现在画面不同地方。轻、中、重拳分别是画面左、中、右的上空，而轻、中、重脚则分别是画面左、中、右的地上。



PLANET BURNING

近敌时→ ↘ ↓ ↙ ←+中Por重P

指令投技，此技可以ES使出。

EX 必杀技



COSMODISRUPTION

← ↙ ↑ ↘ →+PP同按

放出一粒至五粒爆花，放出的数量和按拳键的时间成正比。



PILED HELL

→↑↘+KK同按(能于空中使用)

Pyron 在现身处原地变成光桩，而当时 Pyron 全身无敌兼有攻击判定。



DARK FORCE

SHINNING GEMINI:分身攻击

同等强度的拳脚同按。

身后会出现一个影子Pyron，在时间用完前按拳键，影子会使出下铲攻击，按脚键影子会使出 Zodiac Fire。



Pyron 在远距离战中，Sol Smasher 的判定大得可怕，在地上使出可以控制半个画面，空中使出则比街霸系列中的豪鬼还要恶。而 Pyron 另一个可怕的地方可算是 Galaxy Trip，绕到对手附近或者突然离开对手的攻击范围，如可善用的话 Pyron 将会强上加强。



机种:PS 类型:RPG 厂商:KONAMI 媒体:CD-ROM

兵蜂RPG

——充满搞笑色彩的RPG

射击名作RPG攻略











序　章

有一天，主角(玩家)在电视上观看《兵蜂》动画片，TWINBEE队正在和宿敌DR华鲁莫战斗，突然画面一黑，接着便看见一位长了绿色长头发的少女被困在大黑球中，这时玩家需要连续帮助她三次，便可救她出来，这样才能继续游戏。

原来这位绿头发少女是《兵蜂》中各人善良意识的集合体，象征着岛上人希望的美露娜公主，她希望主角能协助她和TWINBEE队解救岛上突然出现的危机，既然剧中角色来到，并有求于你，不会不答应她吧？

美露娜将自己的“实体”借给主角，记录一次后便正式开始游戏，离开神殿看见两名调查队员，打听一下TWINBEE队的下落便继续赶路，突然一阵黑雾吹过，两名调查队员不能忍受而昏倒，没有受到影响的主角唯有继续向前行。在电车站旁看到一对奇怪的姐妹，姐姐莫露达莫名其妙地送给主角一张车票后，便带着妹妹菲铃离开了，这一切都是怎么回事呢……



接着主角便会乘坐古怪的甲虫电车到达歌尼山车站，在车站外发现倒在地上的TWINBEE，主角跳上机后，他便恢复知觉。刚醒来的他想试试机能是否正常，依着指示按键起程到煞



拉蒙研究所向博士进述情况，原来TWINBEE队和DR华鲁莫作战时突然出现奇怪黑雾，担心岛民安危的TWINBEE队便放弃战斗到岛上分头观察。

TWINBEE驾驶员LIGHT到达某村落时，听到有人求救便赶往协助，他吩咐TWINBEE赶回研究所叫博士前来帮忙，后来TWINBEE飞上天后岛上的护罩竟突然启动，因此连LIGHT的位置也不能测定，结果拼了命才撞穿护罩，坠落到车站旁昏倒了。

到了研究所说明情况后，博士才发现TWINBEE机仓内的主角，此时突然研究所接收到PASTEL和WINBEE的所在位置，TWINBEE于是便带着主角赶往协助作战。



第一章

一出门便出现第一名敌人，可以在此试一试战斗系统。角色名字下的是AUTO指令，按下后便会不断作直接攻击，而画面下方的是时间显示棒，到时间用尽时才可输入指令，有武器直接攻击，有消耗BP的特殊技，会随着LEVEL上升而增加技能，有合体技，不同角色之间有他们自已的合体技，要各使用者的时间显示棒齐满才可发动，但是不扣BP。下面就接着讲故事流程，研究所旁有一间木屋，内有礼物和浴室，使用浴室可补充HP和BP，可利用它来升一两级LEVEL再起程，依着小地图向绿点方向前进便到车站，在车厢遇见莫露达姐妹，TWINBEE会提议让你先探朋友马度卡。两姐妹会在车站旁等你。主角到村中会发现很多商店，但店员全因黑雾而昏倒，至于旅馆则可免费使用，要靠这里和外面的自动售货机来提升LEVEL和储存道具。在旅馆附近发现马度卡的商店，她自告奋勇驾驶着机械人想跟外面的敌人战斗，当她在房内准备时可取店内的礼物，













这名LV99的少女第一战就弄坏了她的机械人。准备妥当后便到车站右方的小城，两姐妹此时也正式加入，接着在城内知道两姐妹拥有超能力，并在城地下发现WINBEE，与此同时出现第一个BOSS巴比斯汤。攻略技法方面TWINBEE要不断使用BELL POWER作主攻击，两姐妹则要使用合体技作恢复和协助攻击，这样便能将他击倒。

打倒BOSS后，WINBEE告诉PASTEL现在位置处于迪沙多中学内，而她则要往研究所修理。村内的商店已经恢复营业，在道具店有非常重要的搅拌机出售，只要将打倒敌人时取得的水果在商店选“换金”就可获得金钱。买得搅拌机后，可随时按SELECT选进入MEUN里弄出各种道具，而到饰物店可买到各种加强角色能力的饰物，只要在MENU画面选项便可装备。

中学位于村内有铁丝网围着的那座建筑物，经二楼内的楼梯下到体育馆，发现PASTEL昏倒在地，BOSS那拖斯巴也于此时出现，用对巴比斯汤的战法已可应付。救回PASTEL后再到车站，两姐妹这时便会离开。最后返回研究所，博士将TWINBEE的近战能力加强，并进入第二章。







第　二　章

研究所旁有一块田地，把从怪物身上取得的种子种下，过些时候便会发芽，再加肥料便可种出各种BOSS对战十分有用的道具。加入WINBEE我们现在到电车站买票到池鲁歌镇，向地图北方的红点前进就会发现一座蓝色的建筑物比嘉东剧场。在二楼看台，我方发现了昏倒的GREENBEE，再回到一楼舞台便



遇到BOSS多宝路，战术方面TWINBEE继续负责主攻，而WINBEE则不断使用BELLPOWER及各种道具来恢复HP和BP。战胜多宝路后回到GREENBEE身边，他说要尽快找回MINT，接着走到街外又遇到莫露达姐妹，而且菲玲知道MINT的所在，多谢一番后便到西北方的游乐园，一入园内出现了一位布狗人，只要跟着它的方向前进便可，遇到战斗时要认清自己方向再找它的踪影。约绕园内由右至左走一周后，便会追到一间挂着“GUN”大牌的木屋，屋内布狗人胁持着MINT，TWINBEE将WINBEE抛向布狗救



回MINT，藉此还学会合体技。出屋后便要与由布狗变身成的卡里路决战，GREENBEE要用BELL POWER令各人速度上升，WINBEE则要不断地恢复各人的HP的BP，道具的种类和数量要在平时留意清楚，不足的话便要立即在MENU搅拌出来，而TWINBEE永远是主要攻击人选，战胜后便进入第三章。

第　三　章

回到研究所后，博士给了主角一件“转送装置”，它的功能是在户外任何地方都能立即返回研究所。这时DR.华鲁莫突然在荧光幕出现，还向TWINBEE队提出到夕阳公园决战。接着收到马度卡约会的邀请，主角立即作准备工作，到她的商店她便会带着主角游玩一番，之后回到研究所。在木屋旁的位置有一个小篱笆，把石头打碎后可降落到下方，向右行会见到黄色键，在



MENU选择将GREENBEE调到最左方可让他来抛格斗棒，不过DR.华鲁莫和他的铁王MK3已在此恭候。突然，天空出现丝池和莎丽蒂驾驶的BT-01和BT-02，他

们告知LIGHT的下落后便离开了，原想离开的主角们却被DR．华鲁莫喝住，还说想知道黑雾的情报便要和他决斗，只要用对付卡里路的方法便可将他击败。胜利后向DR.华鲁莫询问黑雾的事，他却说什么也不知道便飞





走了。返回公园入口，向山上行，再绕到东南方就可进入流星村，村长带我们去见昏倒了的LIGHT。接着到达一座石门，利用GREENBEE的格斗棒抛向门附近的把手，隔离房间的门便会开启，用脚踏室内的键把手旁的门也会自动打开，继续向前走到外面的小路，经过一处红色地面的山洞，里面有间放置了大钟的房间，取钟后看过美露娜的石墙这章便结束了。



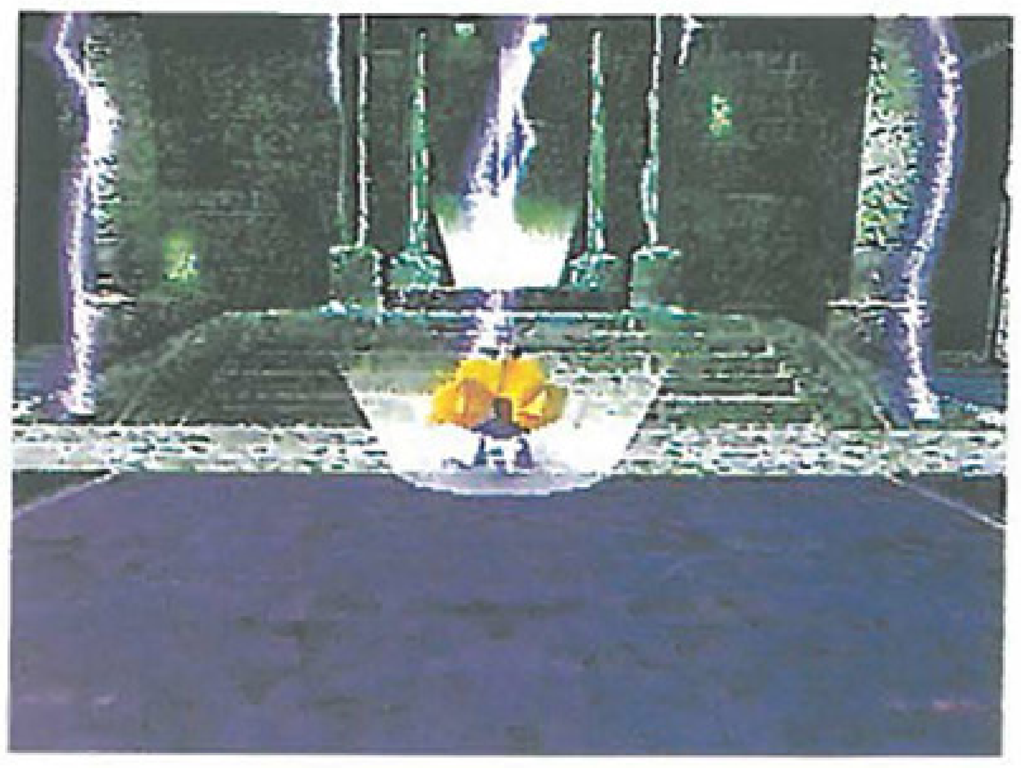
第四章



这章在开始时，发生了一场博士偷看PASTEL洗澡的闹剧。解读石碑得知碑文中提到美露娜公主，因此便乘电车到神殿所在的永久之门，但途中电车发生故障，唯有暂停在池域比村。村中的沙滩突然出现BOSS尼宝兹，这家伙拥有会扣去全体HP100的特殊技，要预先提升LEVEL及恢复道具。而WINBEE这时最好学会使用BELL POWER，因为此BELL POWER能为全体同伴恢复HP，对战斗十分重要。打败首领及为村民除掉漏网喽罗后，电车已恢复正常继续行驶。莫露达问菲玲为何要弄坏电车，但菲铃的语气及行为却有些异样。

到达神殿入口，首领骸拿路古已在此。重复对尼宝兹的战术便可获胜。调查神殿入口后，美露娜会叫主角入内，直行就可和美露娜的意识交谈，但之前先到左右两个地区取礼物。美露娜给予各种情报后会请主角到西南方的妮加岛相助，然后用剩余的力量将主角送到妮加岛。







第五章



到岛上与队友通讯后便遇上敌人，战胜后远方突然出现一名叫拿比斯的少年向主角抛掷石头，解释过后他会要求主角拯救他的村子。答应过他，第二天就起程到北方的山洞，在山洞里莎丽蒂一伙人会加入我方，两人的合体技对付喽罗十分有效。穿过水路落到下层会遇到BOSS三头火龙，这家伙的全体火攻非常可怕，BT-02要用BELL POWER来为我方作3TURN有效的攻击防御，BY-01要使用道具为我方恢复BT和HP，主角则要不断使用BELL POWER攻击，将它打倒后村子便会恢复正常。切记要先到商店准备好，进入与莎丽蒂谈话再到下一章。

第 六 章

得到BT-01及02的协助，主角可进入都会岛，各商店因黑雾的影响而没有营业。这时如进入中央广场，首



领娜塔丝和巴雅丝会出现 ，事先要利用免费酒店提升LEVEL才好挑战。红色丝带的娜塔丝会不断使用辅助和恢复魔法，要用对付三头火龙的战法先将她击倒再对付巴雅丝，战胜后到街上与各人谈话，在街边抽奖摊位会遇见阿丝宝露，她要求主角到街上收集十张奖券给她，在地上拾取或到商店购物便可得到。如她抽不到她想要的奖金就会送给主角。在饰物店有各种最强的辅助饰物，主角一定要装上，准备充足便到酒店睡一觉。第二天早上收到博士的消息，说岛上的护



罩已经解除，按下□键不放便可在版图上迅速移动。回到研究所众人正在



翻译碑文，本想到神殿找美露娜帮忙，但博士发现西北方有一片异样的云层，于是决定先到那儿调查。

第 七 章



面临破产边缘的DR.华鲁莫还想继续其野心，而主角也已到达那古怪云层的地域。绕着石级不停跑，在中途会遇到一批游魂，其中一个竟然在卖道具。再向上走终于看见一座神殿，绕道走到神殿前方，莫露达姐妹在此处出现，而菲玲更向我们发动攻击，迫于无奈唯有与她们一战。莫露达会不断为菲铃恢复HP，甚至会使用复活魔法，所以要先用全力将她击倒。队中GREENBEE要不断为我方加快速度和协助攻击，而WINBEE则不停地施放BELL POWER，TWINBEE继续主攻，等级在30左右便可击败她们。

昏倒了的菲铃身上出现了暗之钟，原来菲铃的异常是因暗之钟的暗



之力所影响，它现在吸收了菲铃的力量，一般人已不能接触它。莫露达说了，只能靠“光之钟”及拥有“光之心”的主角。此时暗之钟竟把菲铃的灵魂也吸走了，而博士突然告之LIGHT在研究所出了事了，焦急的TWINBEE队唯有先回研究所。受到暗之钟影响的LIGHT头痛欲裂，更向他的妹妹挥拳，并且抓住LIGHT叫主角开枪，中了麻醉枪的LIGHT昏了过去，博士将由“光之钟”制成的射击器交给主角，再回天空神殿救出菲玲的灵魂。神殿门口莫露达会为主角们恢复状态及记录，进入神殿后结



界消除，再直走便到一间有7个大门的房间，第一章的首领会在此出现，现在LEVEL对付他已易如反掌。将他击倒后便会有一道门自动开启，内有一发光红色按钮，跳起按下它便会



变成蓝色，按过后出外遇见第二个BOSS，以此类推将7个BOSS干掉及把门内的键全部按成蓝色，为安全起见，可打败一个后外出让莫露达恢复

及记录，再按键打下一个。将7间房的键全部按完后，这里的正式BOSS达斯多鲁便会出场，它会发出让全体损失HP100的雷电，WINBEE的全体恢复BELL POWER要不断使出，而GREENBEE这时也学会了让一人防御力上升的BELL POWER，要配合需要将各人防御力和速度提升。至于TWINBEE则不停使用最大威力的BELL POWER来作攻击，打倒它后地板便会下降到神殿下层。下层内有





一个门，将附近的怪物全部干掉会打开，再沿途杀敌不断向前进就会到达一间黑房(在这里请搅拌好各种恢复道具)，沿着两旁红灯直行就会遇到最后BOSS古利多。他原来竟是来自主角同一个世界，因想成为世界支配者而被暗之钟召唤到此，要对付这魔头，每个人的LEVEL最好有40或以上，达至此等级WINBEE便会有最强BVELL POWER，而GREENBEE就要不断使用加强防御力及速度的BELL POWER。TWINBEE使用最强技巧去攻击。先将左右两方的喽罗干掉，接着再去攻击古利多，由于他能作3段变身所以道具要分配妥当使用，而每变一次身GREENBEE的辅助技就要再次使用，留意各人的HP和BP值，恶战一番终于都能将它打败。



結束章

干掉古利多后，各人的灵魂得以释放，LIGHT清醒后第一件事竟是向莎丽蒂“揩油”，PASTEL大骂他哥哥“KING OF 变态”并施以重拳，此时美露娜公主出现并露出忧伤表情，原来暗之钟在混乱中落到DR.华鲁莫的铁王MK3手上，而且还准备放下毁灭全岛的炸弹，LIGHT立即向主角借出“光之钟”并扔向铁王MK3将其消灭。世界终于恢复平静，美露娜公主也恢复笑容，而主角向各人告别后经永久之岬的神殿返回自己的世界，动画片中的居民也开始了自己的新生活。





小游戏之章

在马多拉游乐场(救MINT的地方)的GAME SPOT里有兵蜂机、照相机等几个小游戏，操作十分简单，而摩天轮及过山车也可免费玩，但带什么人去也只是主角一个人坐……到池鱼歌镇的比嘉乐剧场有跳舞游戏，连按方向键两下作回旋，按□、○键做不同动作来取分，共有五名参赛者作为对手，战胜越多所得的奖品越丰富。



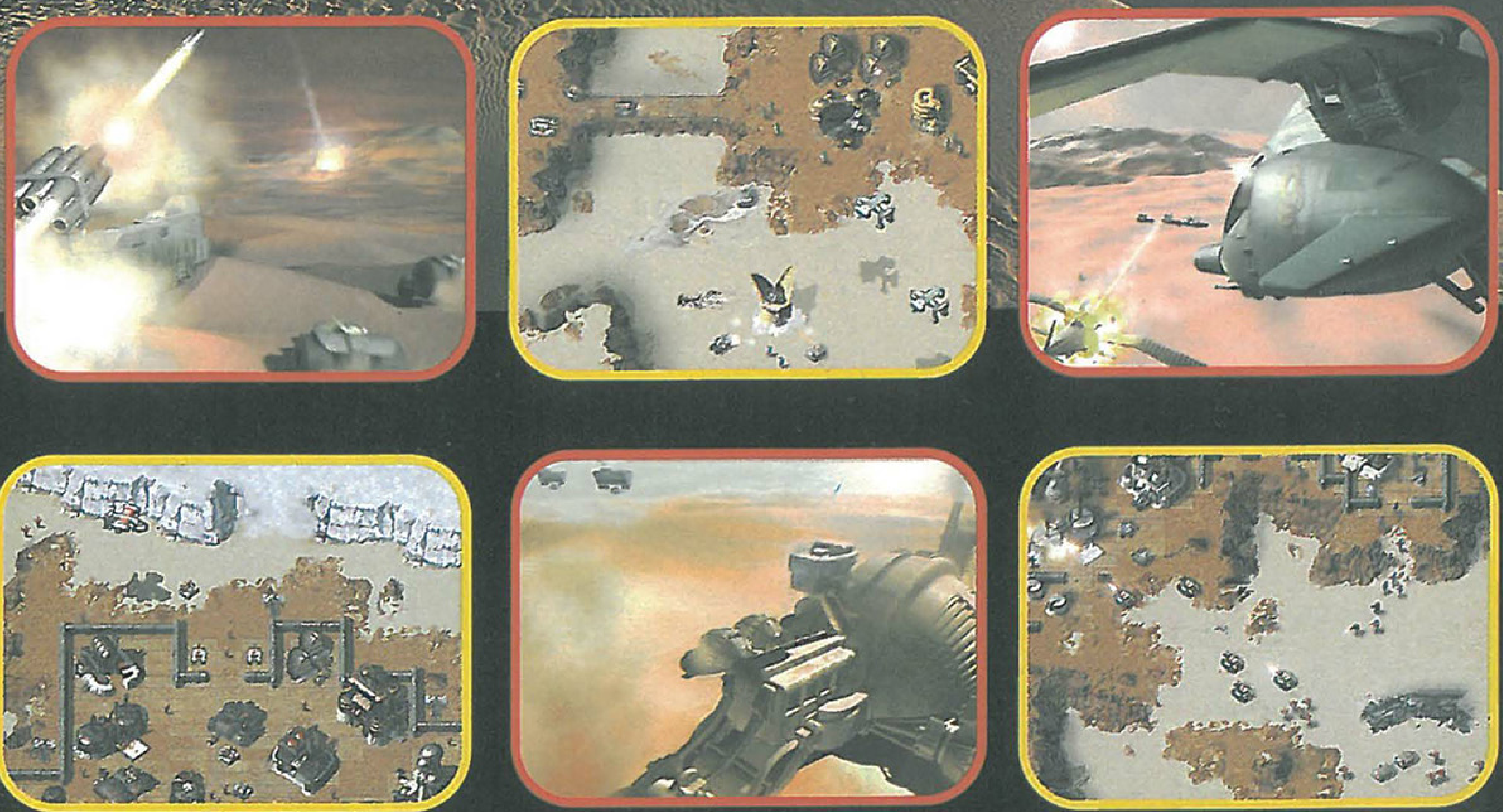




到妮加岛村子的钓鱼用品店买两种钓鱼杆，再买UFO等鱼饵，接着到小山丘找拿比斯就可玩钓鱼游戏。玩法是按○键抛鱼线，再按○慢慢收回，途中就会有东西上钩，而按实○键后再按左键调整主角的身体平衡(TENSION维持约中间位置)，什么古怪东西也有可能钓上来。

沙丘魔堡 2000

DUNE 2000



Westwood™
STUDIOS

星斗士2

STAR GLADIATOR 2
NIGHTMARE OF BILSTEIN

机种：街机　制造商:CAPCOM　类型:FIG

故事简介

一年前，众星斗士集合力量，终于将第四帝国的皇帝——BILSTEIN击倒，第四帝国已被消灭。

今天，BILSTEIN的亡灵再一次出现。于是地球联邦军便派遣军队到第四帝国所在的星球调查。但在途中他们受到神秘的武装敌人袭击。其中的一个生还者透露，这一班神秘的敌人有第四帝国的徽章。

由于事态严重，于是星斗士再一次结集起来投入战斗。

系统介绍



<PLASMA COMBO>星斗士中的PLASMA COMBO，十分象《饿狼传说REAL BOUT》中的COMBINATION，同样是顺着特定的法则去按攻击键，就可以使出一连串的攻击动作，而且使用不同的法则，就会有不同的攻击点，从而可以上下段交替攻击，让对手难以抵挡；不过在星斗士2中，PLASMA COMBO是可以使连续技的。

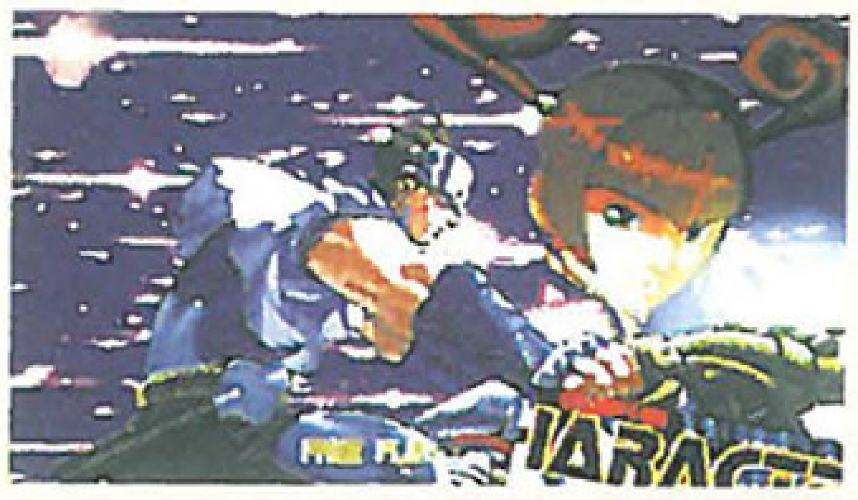






<PLASMA REVENGE>与星斗士1相比没有太大改变，在使出的时候会有一个力场包围自己，这时对手向你攻击的话，你就会自动向他作出反击，是一招防身技巧。

<PLASMA REFLECT>PLASMA REVENGE的升级版，性质与PLASMA REVENGE大致相同，不过它并不会自动反击，而是使对手作出一个硬直状态，如能把握这一时机，就可以随意使出更强的招式，重创对手。





<PLASMA FIELD>

星斗士2中新加的系统，这一招一经发动，两人会在一定时间内进入另一个空间，而你的招式特性也随即大幅上升。



RING OUT NO MORE

另一个变更点，就是没有了星斗士1的RING OUT(跌出场)，有点象《铁拳》系列。



攻击方法显示

星斗士1中的攻击键显示没有了，星斗士2中增加了LEVEL BAR。



新 旧 角 色

星斗士1中的角色在星斗士2中大部分都保留，使星斗士2中的基本角色多达二十二名，其中包括星斗士1的主角神崎隼人HAYATO、女角JUNE、土星艺人SATURN、赏金猎人GAMOF、斗牛勇士GERELT、杀人机器VECTOR、鸟人ZELKIN、魔法师GORE、复仇者BLOOD及第四帝国皇帝BILSTEIN。至于新人物方面，有遗传了BILSTEIN基因的RAIN、样子与神崎隼人一模一样的B.HAYATO、小丑似的PRINCE、招式极似GORE的LUCA、半人半机械的SHAKER、白虎BYAKKO、CLAIRE及OMEGA等等，当然还有几位新人物，但星斗士1中拥有恐龙遗传因子的RIMGAL，在星斗士2中失去了影踪。星斗士1中隐藏角色河童(KAPPAH)也会是星斗士2的隐藏角色之一。

神崎隼人(HAYATO) ＜地球联邦军＞



他是一个热血的赏金猎人，而且富有正义感。当他得知第四帝国的皇帝——BILSTEIN复活的消息后，立即与JUNE一同加入星斗士的行列，向第四帝国的BILSTEIN城进发。

BLACK神崎隼人(B.HAYATO) ＜单独势力＞



一个与神崎隼人有着微妙关系的人，由于曾被BILSTEIN植入了"恶之因子"，所以无人知道他是正是邪，唯一知道的，就是他的名字叫BLACK神崎隼人，似乎他是一个采取中立态度的人。

神崎隼人是星斗士中的主角，在星斗士2中也不例外，但他们也是有不同之处的，就是这款游戏中的神崎隼人及BLACK神崎隼人，基本上是前作的神崎隼人1P色及2P色。至于旧招式，"圆月"变成了神崎隼人的独有PLASMA STRIKE；而BLACK神崎隼人就有两招新PLASMA STRIKE——红莲天破及华严，其中一招还很象星斗士1中的PLASMA FINAL。

GERELT ＜第四帝国军＞



曾是一位天才斗牛勇士的他，由于锋芒太露而引来其他斗牛士的追杀，为了家人的安全，他加入了第四帝国军的真红部队，成为CLAIRE的部下，并且发誓效忠BILSTEIN。当地球联邦军派遣佣兵部队调查BILSTEIN再次出现的事时，他成功地将对方击退。

CLAIRE ＜第四帝国军＞

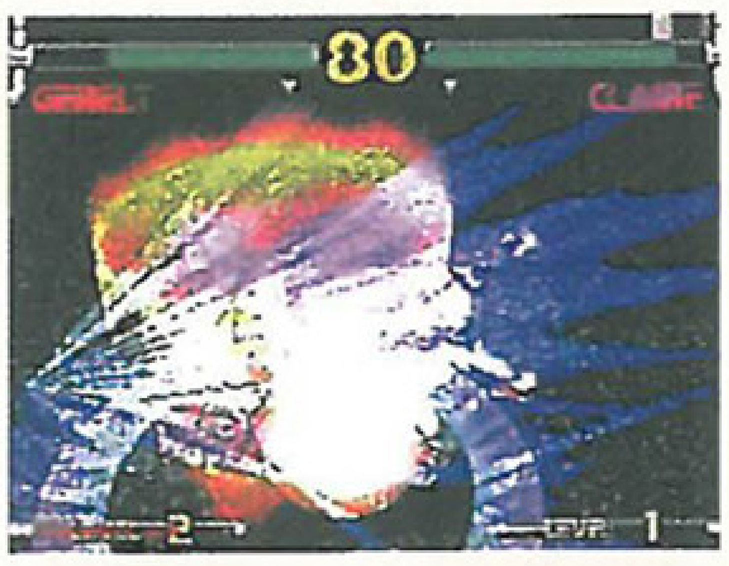


她是第四帝国军真红部队的队长，虽然GERELT是她的部下，但她对GERELT十分尊敬。当地球联邦军派遣佣兵部队调查BILSTEIN再次出现的事件时，她与GERELT一同将佣兵部队击退，但最后佣兵部队队长GANTETSU仍然逃走。

GERELT在星斗士1中，实力的确有不错的表现，至于在星斗士2中他能否风采依旧还是未知数。而CLAIRE的招式，与GERELT大同小异。他们的最大特点，可算是PLASMA FIELD的"BURST MODE"了，因为这招一经发动，攻击力就会大增。

















JUNE <地球联邦军>



一个在香港出生的英中混血儿，由于中国革命的关系，搬到父亲的老家——英国居住。不久，JUNE 的父亲受到朋友 BILSTEIN 邀请去帮忙，之后离奇地被杀，JUNE 便加入星斗士行列，找 BILSTEIN 对质。BILSTEIN 复活的消息传到她的耳内，于是她便立刻起程，要查个水落石出。

ZELKIN <单独势力>

在上一次的战役当中，由于要向 BILSTEIN 报恩，才迫不得已协助BILSTEIN；但今天的他，决定要帮助神崎隼人，将 BILSTEIN 消灭。



ELE <单独势力>



一个未来的少女，是神崎隼人与JUNE的女儿。她在未来世界知道BILSTEIN复活，为免历史将未来改变，所以便立即从未来赶到，协助神崎隼人一臂之力。

表现不俗的的JUNE，出招攻击范围更广，而且加入了许多新招式，再加上轻快的步履，的确是一个实力平均的人。另外，JUNE的招式十分可爱有趣，这也是她的一个主要特点。

EAGLE <地球联邦军>



外型与英勇善战的银河系北美鸟人十分相似，他是一个正义的英雄，而且他将协助地球人铲除再一次复活的BILSTEIN。至于他的来历，依然是一个谜！

以速度及移动范围见称的 ZELKIN，是在星斗士 1 中唯一有 HIGH JUMP及滞空的角色，有时真的可以让对手无所适从，是一个值得期待的角色。

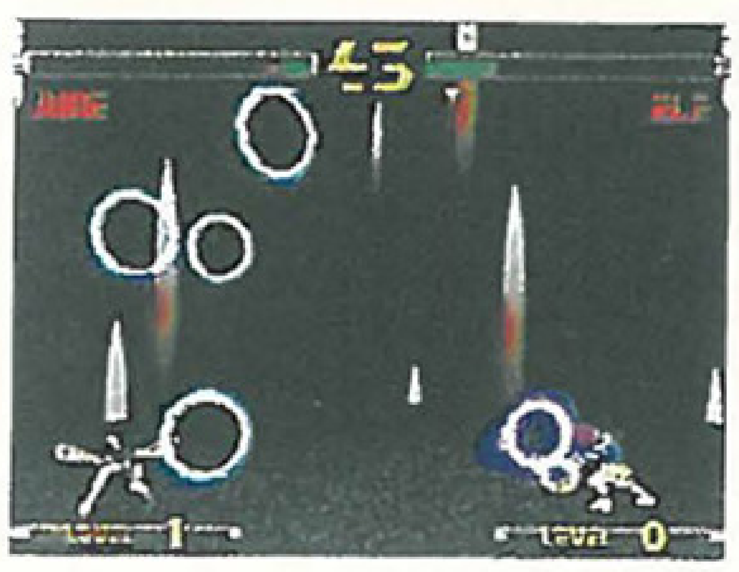


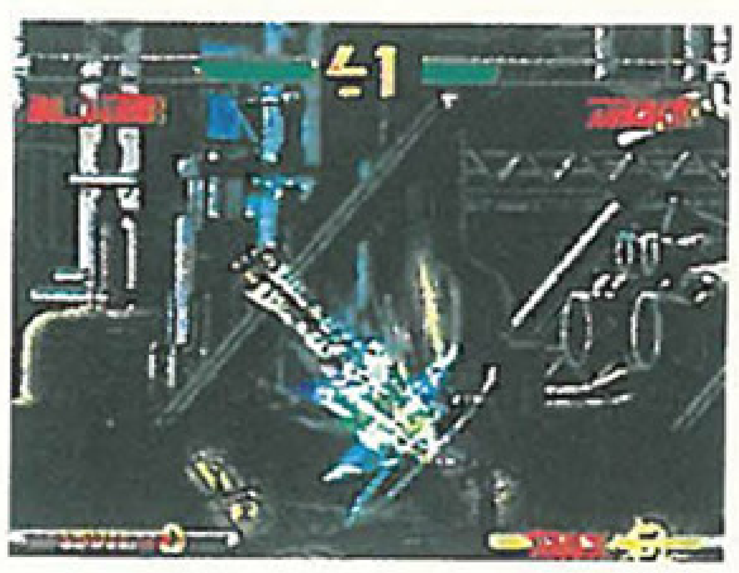














JUNE ＜地球联邦军＞



一个在香港出生的英中混血儿，由于中国革命的关系，搬到父亲的老家——英国居住。不久，JUNE 的父亲受到朋友 BILSTEIN 邀请去帮忙，之后离奇地被杀，JUNE 便加入星斗士行列，找 BILSTEIN 对质。BILSTEIN 复活的消息传到她的耳内，于是她便立刻起程，要查个水落石出。

ZELKIN ＜单独势力＞



在上一次的战役当中，由于要向 BILSTEIN 报恩，才迫不得已协助BILSTEIN；但今天的他，决定要帮助神崎隼人，将 BILSTEIN 消灭。

ELE ＜单独势力＞



一个未来的少女，是神崎隼人与JUNE的女儿。她在未来世界知道BILSTEIN复活，为免历史将未来改变，所以便立即从未来赶到，协助神崎隼人一臂之力。

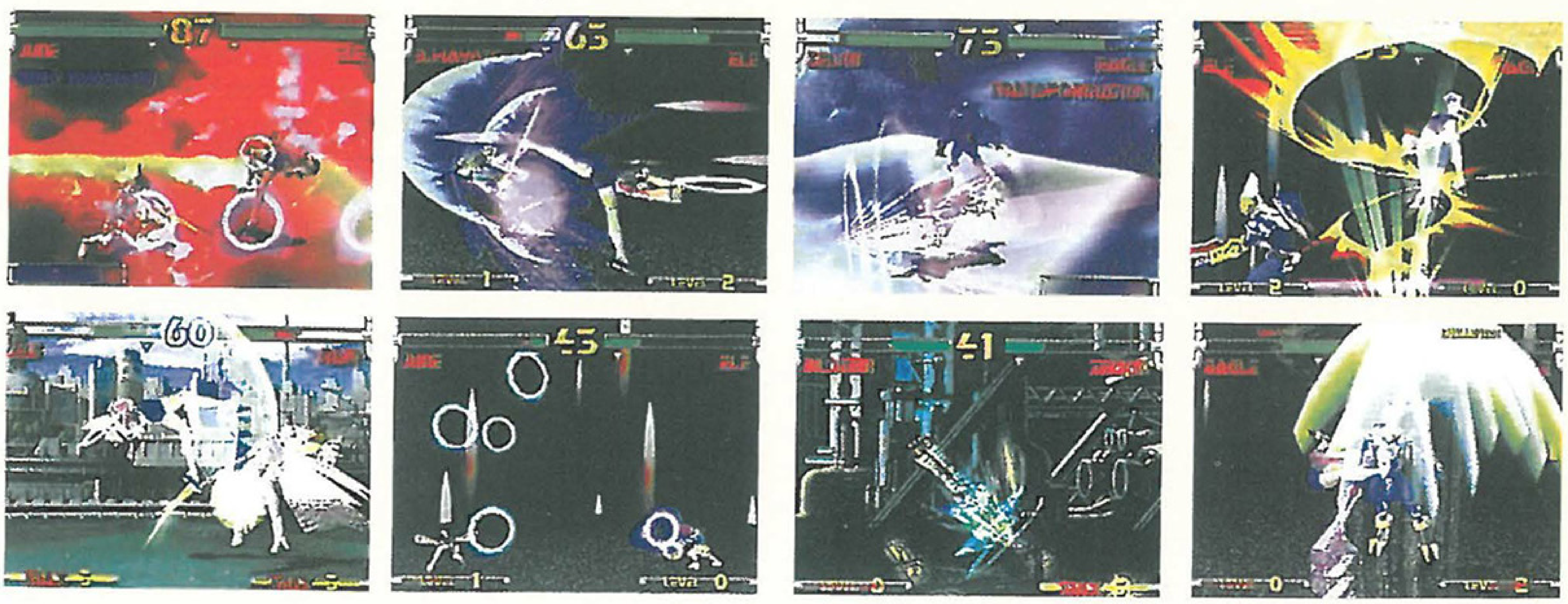
表现不俗的的JUNE，出招攻击范围更广，而且加入了许多新招式，再加上轻快的步履，的确是一个实力平均的人。另外，JUNE的招式十分可爱有趣，这也是她的一个主要特点。

EAGLE ＜地球联邦军＞



外型与英勇善战的银河系北美鸟人十分相似，他是一个正义的英雄，而且他将协助地球人铲除再一次复活的BILSTEIN。至于他的来历，依然是一个谜!

以速度及移动范围见称的 ZELKIN，是在星斗士 1 中唯一有 HIGH JUMP及滞空的角色，有时真的可以让对手无所适从，是一个值得期待的角色。



GAMDF <地球联邦军>



他出生在银河系，那里富有大自然的气息，由于毒品的祸害，被迫转为一个赏金猎人．他结识到神崎隼人，一同消灭毒枭BILSTEIN。由于BILSTEIN重生，他为了不让BILSTEIN再次祸害他的家园，所以将再次加入“星斗士”行列。

GANTETSU <地球联邦军>



因为BILSTEIN的亡灵再次出现，所以身为地球联邦军佣兵部队队长的他，立即率领部下，一同前往第四帝国寻找原因及线索。到了第四帝国后他们遇到真红部队，在双方激战之后，地球联邦军佣军部队全军覆没，唯一的生存者就只有GANTETSU，他向天发誓，一定要GERELT血债血偿!

GAMDF是一个以力量称霸的角色，攻击力在游戏中可算是无人能及；他的投技也是他的主要杀招，虽然速度是慢了一点，不过能够在一招半式中置对手于死地。另一个角色GANTETSU也拥有一些军事武器的PLASMA STRIKE，出招时的确极具气势。

GORE <第四帝国军>



GORE出生于印尼巴里岛，拥有一种替人治病的神奇力量。可是，他的父亲由于妒忌常常向他施虐，终于有一天他将父亲杀掉，并渐渐觉得杀人的确是一种乐趣。最后，他加入了第四帝国，掌握了“等离子魔术”。到了今天，他制造了一个理想的恋人——LUCA，而且开始实行BILSTEIN复活计划。

LUCA <第四帝国军>



她是GORE以“等离子魔术”制造出来的“理想恋人”，而且她能够杀人于无形。由于这个关系，她的性格与GORE大致一样。GORE就好象保镖一样，处处对她十分呵护。

样子极丑陋、招式极古怪的邪恶魔术师GORE终于有一个同伴了，她就是LUCA。他的招式以奇异为主，其中的石化、中毒及全身巨大化，简直让见到的人目瞪口呆，而且他的速度及攻击力不凡，是一个难缠的对手。









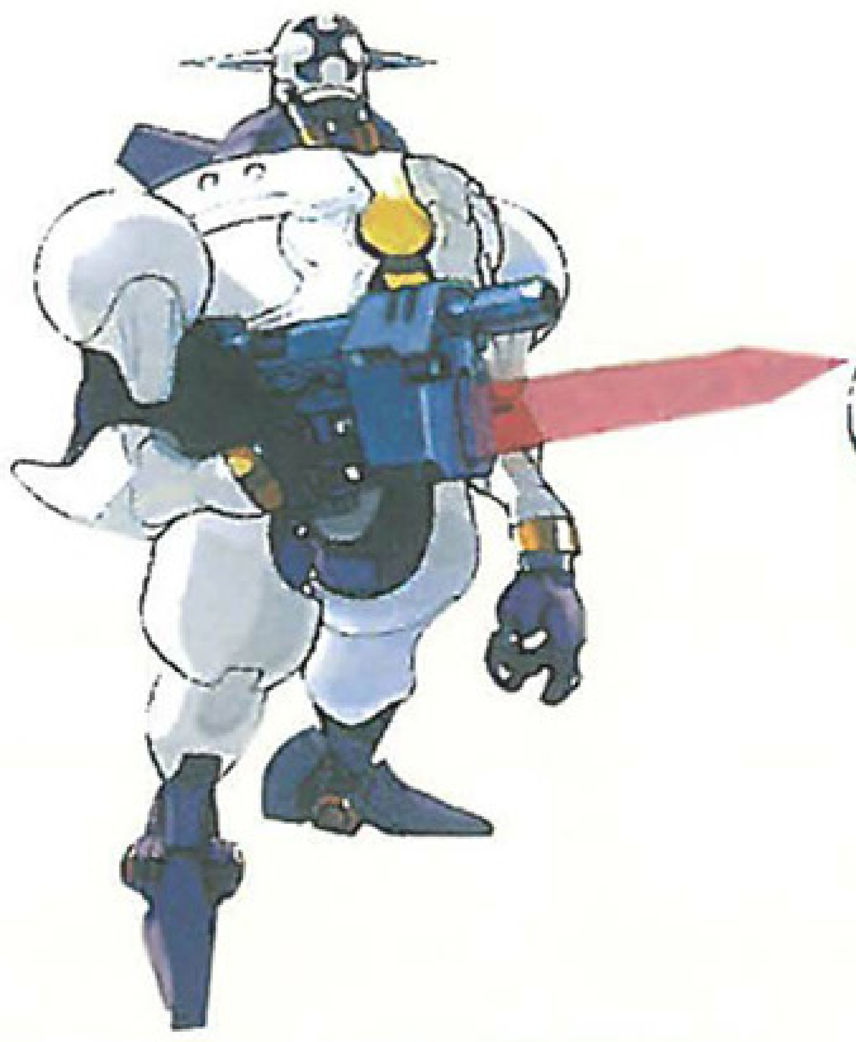








VECTOR <第四帝国军>



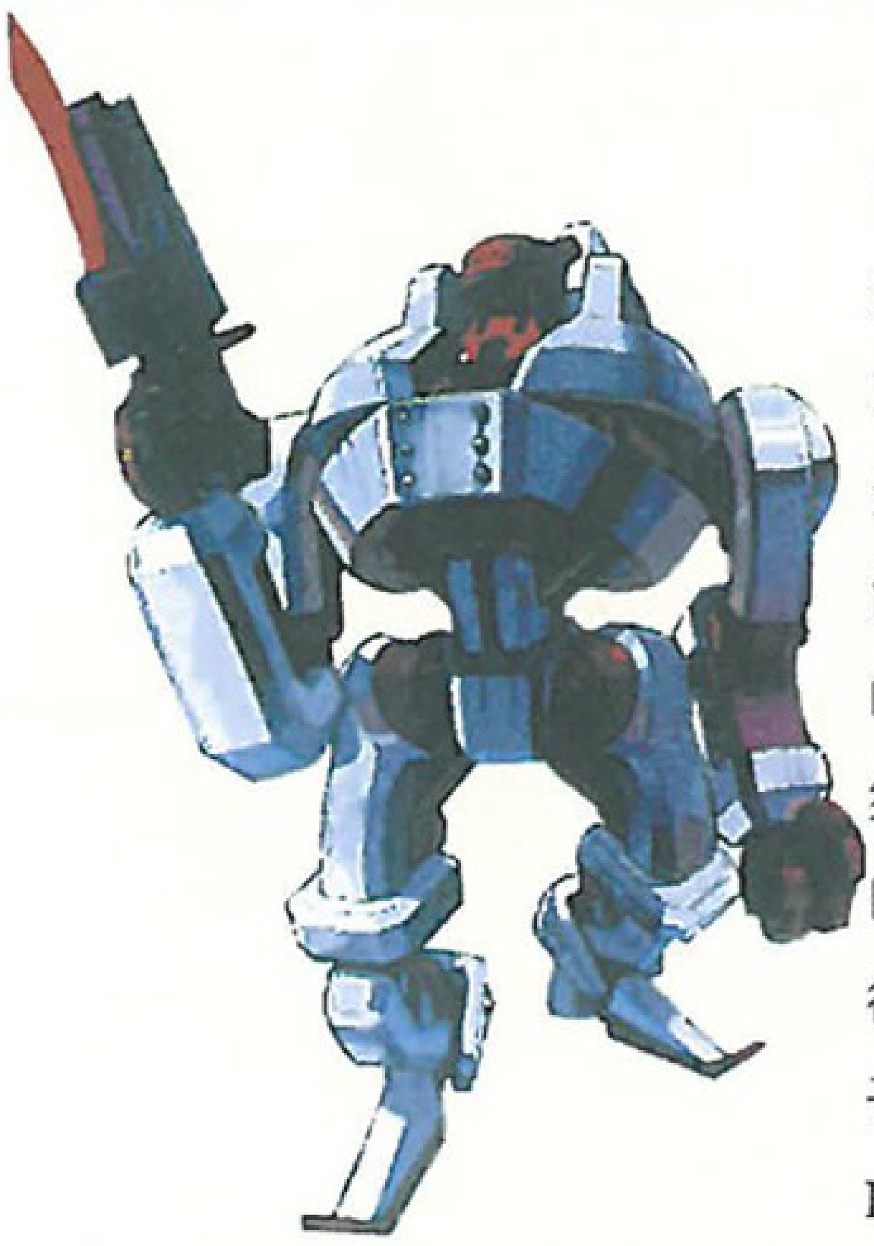
BILSTEIN制造出来的机械人，是用来征服地球的杀人机器，它的等离子力量非常恐怖，可以瞬间将地球联邦军完全消灭。它的力量随着BILSTEIN而急速增长。

SATURN <地球联邦军>



来自土星的神秘且有名气的艺人，在上一次事件中受到上级的委派，来到地球调查，他找到了一样极心爱的东西——摇摇，并且玩得出神入化，不过上级不允许他与地球人直接沟通，唯有加入“星斗士”的行列，才可以一展所长。最近，他得知BILSTEIN复活，便立刻再次加入“星斗士”行列。

OMEGA <单独势力>



BILSTEIN在青年的时候，全心全意地制造出这个专用型机械人。在BILSTEI掌握了等离子力量之后，它就一直被控制。有一天，在雷雨交加的晚上，它被闪电击中，终于再一次觉醒了；他的目标只有一个，就是去取得拥有人类感情的“心”，于是它便去四处寻找BILSTEIN。

PRINCE <第四帝国军>



来自土星的王子，不过他绝对没有王族的风范，原来他一直都十分妒忌SATURN的才能，而且对他的憎恨程度真是难以想象。为了与SATURN一决高下，他加入了“第四帝国军”，是个性格怪异的家伙！

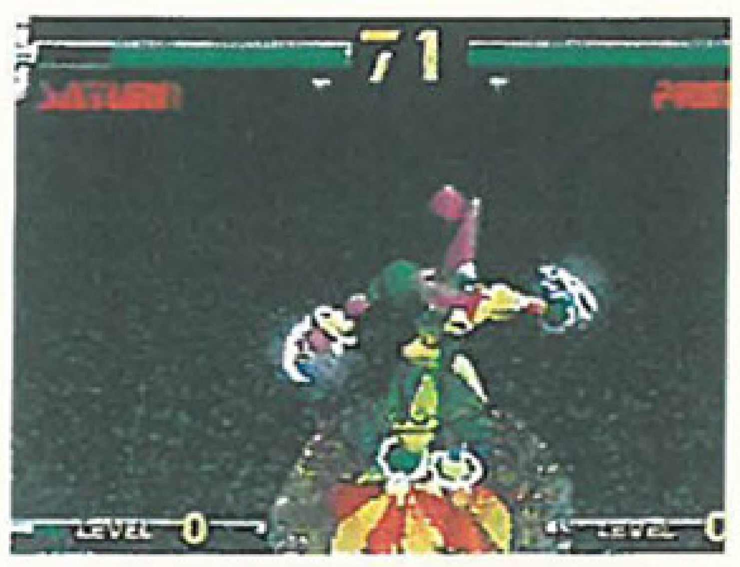
以飞道具见称的VECTOR，使用时要借它的另一个优点来取胜，这就是出招“不快不慢”。大家可以使用出招快的招式，就可以出奇制胜。

实力强大的SATURN，除了移动速度快、出招速度快之外，他的攻击范围也非常广，往往在与对手交战时不需要近身作战，只要与对手拉开一定距离，对手就很可能变得无从入手，难以攻入。另一方面，由于增加了PLASMA STRIKE及PLASMA FIELD，所以他的招式变化也增多了，其中的DOLL BOMB更是极实用的必杀绝技。

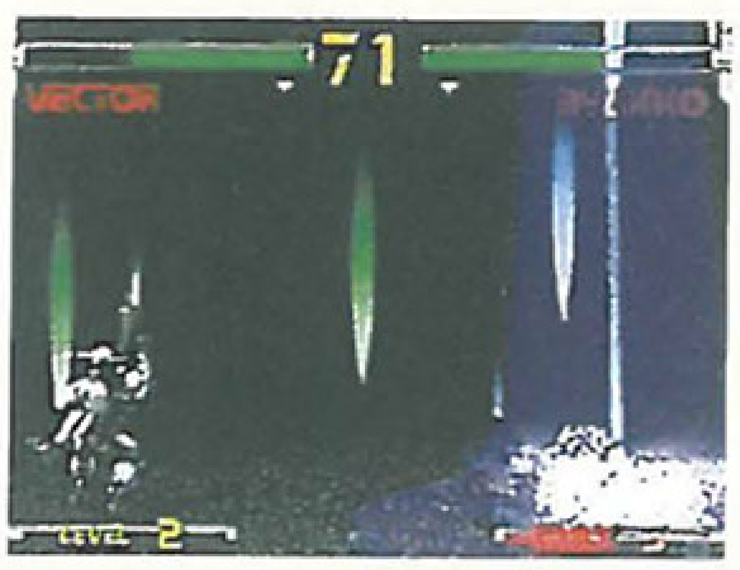


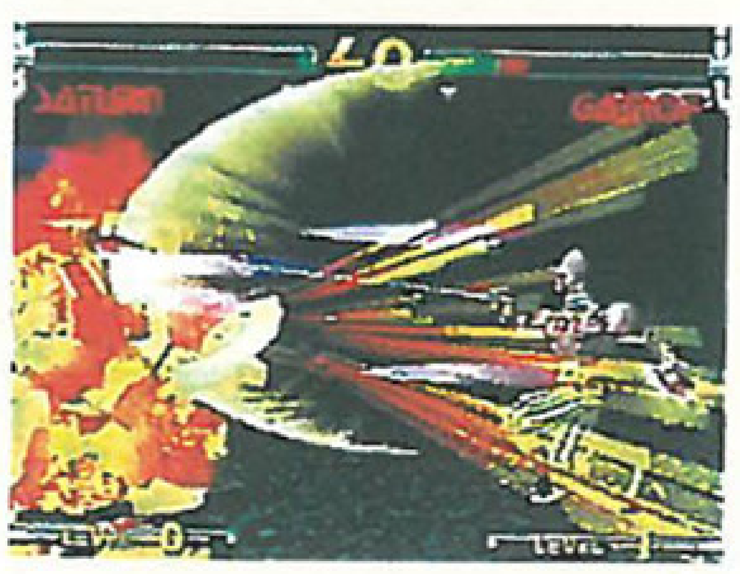














BLOOD　＜地球联邦军＞



由于精神受制的关系，曾经成为BILSTEIN的部下，当时他所负责的任务，就是前往暗杀星斗士一份子的神崎隼人，但BILSTEIN战败，使他的精神得以解脱。往后的日子，他对BILSTEIN的憎恨一天比一天深。到了今天，由于BILSTEIN再次出现，他终于可以清算旧帐了。

BILSTEIN　＜第四帝国军＞



在上一战中，他曾经被神崎隼人杀掉，但由于他得到GORE的协助，被神崎隼人打倒的只是他的精神而已，所以BILSTEIN能够得以“复活”过来。如今，BILSTEIN带着超巨大激光炮和几支部队，向地球大举进攻，他要向神崎隼人报复让他成为试验品。

SHAKER　＜第四帝国军＞



自从BILSTEIN在上一役中失败，BLOOD的精神也逃走了，于是BILSTEIN便制造出与BLOOD差不多的人造人——SHAKER。一共有四名成员的SHAKER部队，“他”常说四人中自己才是正体，所以“他”与其他三名SHAKER成员有所争执，但BILSTEIN说：“要证明谁是正体，就以实力来证实给我看吧！”

GHOST OF BILSTEIN　＜单独势力＞



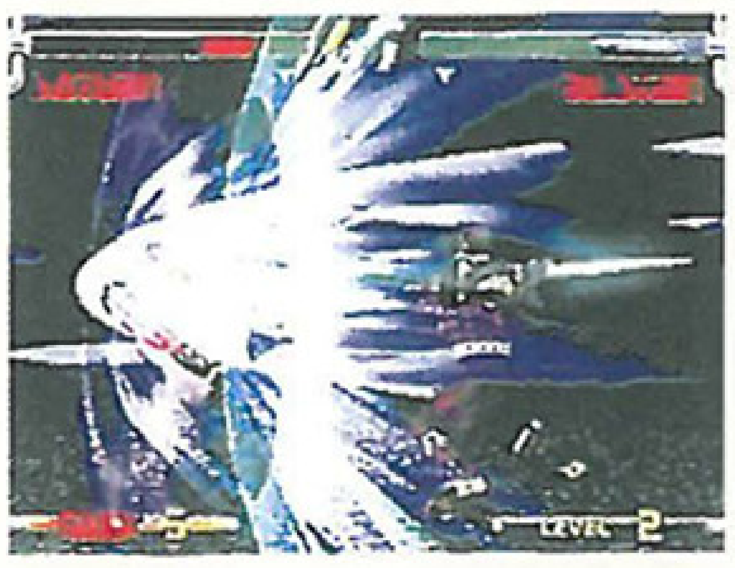
在上一次战役中，BILSTEIN被神崎隼人杀掉，不过他竟能借新的肉体复活。最奇怪的，就是被神崎隼人杀掉的BILSTEIN，是一个全无躯壳的精神体，再出现的BILSTEIN，就是一个载入了向神崎隼人报复及全新战斗本能的新身体，所以最近，第四帝国也出现了BILSTEIN的亡灵，不过它究竟想怎样呢？这也是一个谜！

BLOOD在前作的街机版中并没有出过场，但他又不是一个全新的角色，因为在“星斗士”的PlayStation版中，他是一位新加的隐藏人物。不过在“星斗士2”中，他终于有机会在街机版中出场了。在PS版中他是一个集合神崎隼人及BILSTEIN招式的角色，不过这次出场的他拥有更多自己的独有招式，其中他有一招转移的招式，可算是他的精粹所在。

身为星斗士最终BOSS的BILSTEIN，实力当然绝对不俗。除了出招快、收招快之外，攻击的范围及实用性也十分高。由于以上种种原因，他能够作远距离牵制或近距离猛烈进攻。在星斗士2中，他可说是在众多角色中就数他近乎完美，再加上这里的PLASMA STRIKE及PLASMA FIELD，实用性实在相当高。

















白虎(BYAKKO) ＜地球联邦军＞

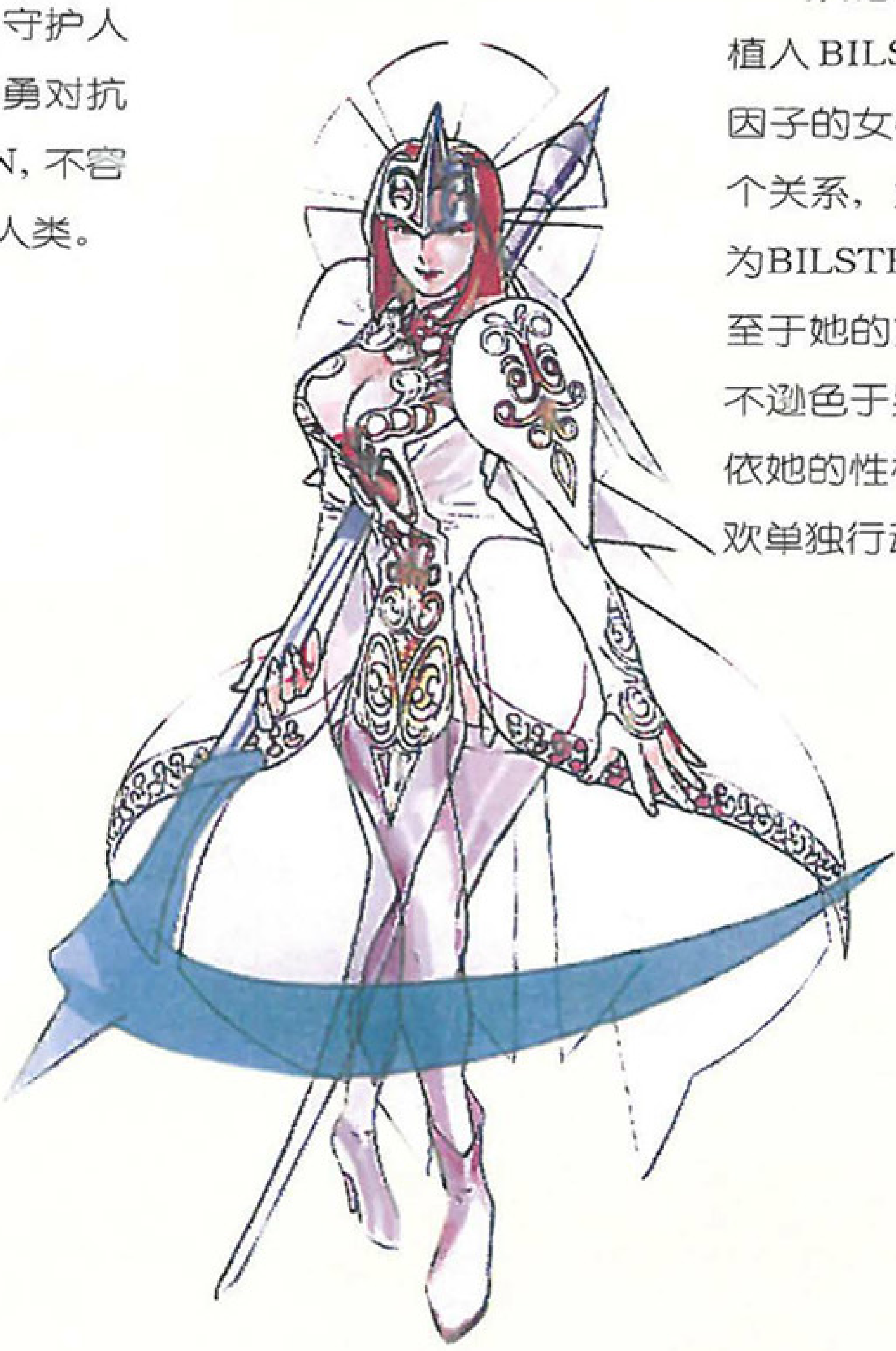
拥有新肉体的BILSTEIN带着他的强大等离子兵器，向人类开始作出灭杀行动。白虎身为守护人类的战士，决定要奋勇对抗第四帝国的BILSTEIN，不容他伤害生活于地球的人类。



星斗士2中出场的新人物，特点是没有另一位相似人物；至于他的实力方面，是以力量为主，但是出招速度并不算慢，所以他可算是一个实力均衡但稍偏力量型的角色。在PLASMA STRIKE方面，除了威力巨大之外，还极尽华丽，所以他也是一个值得使用的新角色。

RAIN ＜第四帝国军＞

妖艳的她是一个植入BILSTEIN遗传因子的女性，由于这个关系，大家都称她为BILSTEIN的女儿；至于她的力量，绝对不逊色于男性，不过依她的性格，比较喜欢单独行动。



同样是一位新加角色，在各方面来说，她都是十分平均，而且她与白虎一样，并没有另一位招式相似的人物。她的每一招式，都极为华丽，不过实用性不算太高，因为她的大部分招式出招后的空隙太多，尤其她的VERTICAL SWORD如果攻击落空，就会很容易反被重创，所以在使用时要非常小心。

















隐藏角色

KAEDE



自古流传下来的少数“忍术”继承者。但很少使用忍术，多数使用自创的“我流技”。地球联邦军一直依赖她去封印，拥有PLASMA POWER的人。她是为了她的弟兄们而战。

出招表:

必杀技

一之术·影缝 ↓↘ → +A

二之术·破碎光轮 ↓↘ → +B

三之术·夏盐蹴 ↓↘ → +K

四之术·双神影 ↓↙ ← +A

PLASMA FIELD

MYSTERIOUS FORCE: 土龙结界

PLASMA STRIKE

奥义·冰龙招来 ↓ ↘ → +A+B

奥义·炎龙招来 ↓ ↙ ← +A+B



系统操作

投技使用方法: A + B

轴移动使用方法: M

PLASMA REVENGE 使用方法: A+M

当使出的时候会有一个力场包围自己,这个时候对手向你攻击的话，你就会自动向他作出反击，是一招防身技巧。不过这招只可以对付站立的招式，脚技及其它的就例外。

PLASMA REFLECT 使用方法: B + M

PLASMA REVENGE 的升级版，性质与 PLASMA REVENGE完全相同，不过它并不会自动反击，换过来的是令对手作出一个硬直状态，若能把握这一个时候，就可以随意使出更强的招式，重创对手。

PLASMA FIELD 使用方法: B+K

雷怨(RAI-ON)



因为 BILSTEIN 再一次出现，恐慌的地球联邦军决定执行“超人兵士计划”雷怨是第一位被实验者。他就是白虎他们那个由“超人兵士”所组成的特殊部队“四圣队”的指挥官。

出招表:

必杀技

转身雷击	↓ ↘ → +A 或 B 或 K
雷音冲	↓ ↙ ← +K
崩击	↓ ↙ ← +M后，A或B或K
崩击·	↓ ↘ → +M后，A或B或K

PLASMA FIELD

GREAT HASTE:SPEED UP

PLASMA STRIKE

大疾风斩	↓ ↘ → +A+B
裹瞬狱	↓ ↙ ← +A+B



于星斗士2中追加的系统，当这一招一经发动，身体就会出现一个大光球，若光球击中对手，两人会在一定时间内进入另一个空间，这时只要按下攻击键，你的招式就会改变了。

PLASMA COMBO 使用方法: 每位角色各有不同

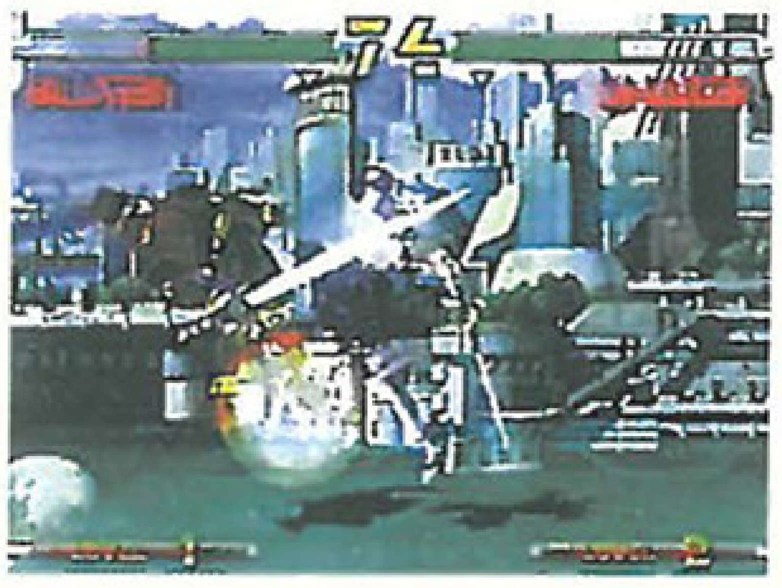
在星斗士1的PLASMA COMBO，十分象《饿狼传说REAL BOUT》中的COMBINATION，同样是顺着特定的法则去按攻击键，就可以使出一连串的攻击动作，而且依着不同的法则，就会有不同的攻击点，从而可以上下上下段地交替攻击，使对手难以抵挡；星斗士2的最大特点，就是可以在使用途中接连续技。

与星斗士1的FAST MOVING SYSTEM大致一样，可算是将系统简化了，作用是用以避开对手的攻击，然后立即反客为主。但要注意的是若对手使出横斩的话，就难以避开了。

PLASMA COMBO的例子

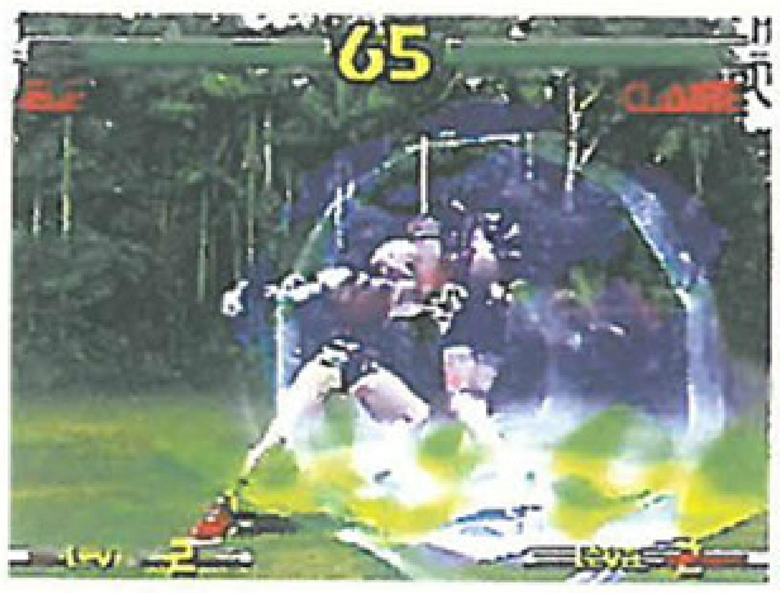


在星斗士2的PLASMA COMBO中，改变不算大，除了依靠基本的路线去按键外，不同的角色也会有不同的路线。至于连接连续技方面，十分简单。举一个例子，如图中所示，先用了B、B攻击对手，然后再接某一招必杀技，在使出必杀技后，或许可以使出K、A、B、K这一下或另一下P.COMBO，至于先用哪一下P.COMBO，然后再用哪一招必杀技，接着用哪一下P.COMBO才强？相信这就要你们自己试出来了。














出招表（注：角色面向右方时）

热血之赏金猎人——神崎隼人(HAYATO)

“恶之因子”觉醒——BLACK 神崎隼人(B.HAYATO)

共通必杀技

紫电	↓ ↘ → +B
紫电·改	↓ ↙ ← +B
红莲	→ ↓ ↘ +A 或 B
白虎炮	近敌时 → ← +K
阿修罗	↓ ↓ ↓

PLASMA FIELD

PLASMA SWORD:剑巨大化

PLASMA STRIKE:(神崎隼人)

圆月	↓ ↘ → +A+B
罗刹斩	↓ ↙ ← +A+B

PLASMA STRIKE(BLACK 神崎隼人)

红莲天破	↓ ↘ → +A+B
华严	↓ ↙ ← +A+B

愤怒的中国籍女子——JUNE

时空的超天使——ELE

共通必杀技

STAR LIGHT SHOOT	↓ ↘ → +A
SHINE DREAM	↓ ↘ → +K
COMET KICK	↓ ↙ ← +K
AIR STAR LIGHT SHOOT	空中 ↓ ↘ → +A

PLASMA FIELD

RING THROWER:投出RING

PLASMA STRIKE(JUNE)

BIG PAN	↓ ↘ → +A+B
HAPPY BLACK HOLE	↓ ↙ ← +A+B

PLASMA STRIKE(ELE)

SHOOTING STAR	↓ ↘ → +A+B
METEOR STEP	↓ ↙ ← +A+B

喜欢斗技的艺人——SATURN

土星的懦弱王子——PRINCE

共通必杀技

犬之散步	↓ ↘ → +A后，再按A
ACROBAT COMBO	↓ ↙ ← +B 连按
FIRE CRACKER	↓ ↘ → +K

PLASMA FIELD

DOLL BOMB:人形爆弹发射

PLASMA STRIKE(SATURN)

INFINITY·YOYO	↓ ↘ → +A+B

DANCE VIZUMI ↓ ↙ ← +A+B

PLASMA STRIKE (PRINCE)

TRICK · SUPER BOWL ↓ ↘ → +A+B

ROLLING · MY · WAY ↓ ↙ ← +A+B

心地善良的森林战士——GAMOF

复仇的军犬——GANTETSU

共通必杀技

GAMO SCREW 近敌时→ ↘ ↓ ↙ ← +K

GAMO TACKLE ↓ ↘ → +B

GAMO TORNADO ↓ ↙ ← +B 连按

PLASMA FIELD

AUTO THROW:自动投 MODE

PLASMA STRIKE (GAMOF)

SUPER GAMO TORNADO ↓ ↘ → +A+B

PLASMA GIANT SWING ↓ ↙ ← +A+B

PLASMA STRIKE (GANTETSU)

10t 爆弹根性投 ↓ ↘ → +A+B

FLYING 岩铁 BUSTER ↓ ↙ ← +A+B

没有感情的杀人机器——VECTOR

专用型 VECTOR ——OMEGA

共通必杀技

BEAM BAZOOKA ↓ ↘ → +A

LOWER BEAM BAZOOKA ↓ ↙ ← +A

HORIZONTAL LASER ↓ ↘ → +B

LOWER HORIZONTAL LASER ↓ ↙ ← +B

MAD BULLET → ↓ ↘ +K

FLYING DRILL → ↓ ↘ +K 后，↓ +K

PLASMA FIELD

AUTO FIRE:BEAM 扫射 MODE

PLASMA STRIKE (VECTOR)

MEGA HORIZONTAL LASER ↓ ↘ → +A+B

SATELLITE SHOOT ↓ ↙ ← +A+B

PLASMA STRIKE (OMEGA)

OMEGA SHOCK WAVE ↓ ↘ → +A+B

MAD SPIN BURST ↓ ↙ ← +A+B

花花公子·斗牛勇士——GERELT

真红之少女剑士——CLAIRE

共通必杀技

ANDALUSIA STORM ↓ ↘ → +A 连按，之后 B 或 K

BLOODY FLAMENCO ↓ ↙ ← +K

FLYING MATADOR ↓ ↙ ← +A

PLASMA FIELD

BURST MODE:攻击力 UP

PLASMA STRIKE (GERELT)

SPIRAL · END ↓ ↘ → +A+B

FINAL ECSTASY ↓ ↙ ← +A+B

PLASMA STRIKE (CLAIRE)

THOUSAND BURST ↓ ↘ → +A+B

SCARLET · DERU · SORU ↓ ↙ ← +A+B

高傲的鸟人——ZELKIN

在天空飞翔的正义使者——EAGLE

共通必杀技

SKY JAVELIN 控杆方向 +A+K

SKY DESTRUCTION ↓ ↘ → +K

RISING BLADE → ↓ ↘ +A 连按

PLASMA FIELD

TRANSPLANTATION:飞行 MODE 变形

PLASMA STRIKE (ZELKIN)

CRIMSON PHENIX ↓ ↘ → +A+B

BLUE STORM ↓ ↙ ← +A+B

PLASMA STRIKE (EAGLE)

KAISER SKY DESTRUCTION ↓ ↘ → +A+B

JUDGEMENT FEATHER ↓ ↙ ← +A+B

悲剧的黑暗英雄——BLOOD

疯狂·摇？——SHAKER

共通必杀技

DARK SURPRISE ↓ ↘ → +A

FAKE BLADE ↓ ↙ ← +A

EVIL STORM ↓ ↘ → +K

FATAL EDGE → ↓ ↘ +A

TELEPORTATION ↓ ↙ ←或↓ → +M

PLASMA FIELD

TIME STOP:时间停止

PLASMA STRIKE (BLOOD)

RISING TORNADO ↓ ↘ → +A+B

BLOODY BLADE ↓ ↙ ← +A+B

PLASMA STRIKE (SHAKER)

MURDEROUS VULCAN ↓ ↘ → +A+B

DARKNESS ARM ↓ ↙ ← +A+B

天真的邪魔女——LUCA

狂态的魔术师——GORE

共通必杀技

爆炎投射 ↓ ↘ → +A

组成变换 ↓ ↘ → +B

脚部回转 ↓ ↙ ← +K

远心分离 对手倒下时↓ ↘ →+K

PLASMA FIELD

GIANT ATTACK:巨大化

PLASMA STRIKE (GORE)

流星招来 ↓ ↘ →+A+B

暗黑吸引 ↓ ↙ ←+A+B

PLASMA STRIKE (LUCA)

岩石崩落 ↓ ↘ →+A+B

狱炎烧却 ↓ ↙ ←+A+B

苏醒了的恐怖魔人——BILSTEIN

第四帝国之亡灵——GHOST OF BILSTEIN

共通必杀技

DARK VORTEX ↓ ↘ →+A

BLAZE SWORD →↓↘+A

FINAL BILSTEIN → ↘ ↓ ↙ ←+K

GIGANTO ARMOR LAID ↓↓↓

PLASMA FIELD

INFINITY POWER:技的棒变成无限

PLASMA STRIKE (G · BILSTEIN)

DEADLY BREAK ↓ ↘ →+A+B

NIGHTMARE BLAZE ↓ ↙ ←+A+B

PLASMA STRIKE (BILSTEIN)

DARK VORTEX · END ↓ ↘ →+A+B

NIGHTMARE BLAZE ↓ ↙ ←+A+B

妖艳之女帝——RAIN

共通必杀技

SPINNING SIZE ↓ ↙ ←+A

VERTICAL SWORD ↓ ↘ →+A或B或K

CHARGE SIZE 紧按A后放手

CHARGE SIZEß 紧按B后放手

PLASMA FIELD

FREEZE BLADE: 冷冻攻击

PLASMA STRIKE

DESTROY SPEAR ↓ ↘ →+A+B

GALACTIC STORM ↓ ↙ ←+A+B

暗之猎人——白虎(BYAKKO)

共通必杀技

血爪阵 ↓ ↙ ←+A

疾风斩 ↓ ↘ →+B

白虎崩 ↓ ↙ ←+M后，再按A或B或K

白虎崩 ↓ ↘ →+M，再按A或B或K

迅雷袭 跳起上升中↓+K

PLASMA FIELD

GREAT HASTE:SPEED UP

PLASMA STRIKE

龙旋 ↓ ↘ →+A+B

血华爪阵 ↓ ↙ ←+A+B

星斗士2隐藏人

在这个游戏中共有两个隐藏人，他们是KAEDE和雷怨。而召唤他们的方法共有三个！

雷怨及KAEDE使用方法之一：

(1)在底板的TEST MODE中输入K↑↓←B→B，便可使用雷怨；

(2)在底板的TEST MODE中输入B↓K↑M，便可使用KAEDE

雷怨及KAEDE使用方法之二：

(1)将游标移至白虎处；

(2)输入↑↓←←→←↑；

(3)便可选用雷怨；

(4)将游标移至RAIN处；

(5)输入↓↓←←↑；

(6)便可选用KAEDE了

雷怨及KAEDE使用法三：

(1)底板安装了超过400小时；

(2)雷怨自然出现；

(3)底板安装了超过600小时；

(4)KAEDE便会自然出现

游戏：STAR GLADIATOR～NIGHTMARE OF BILSTEIN～

可以用旧人！有隐藏超必杀！得意招式！

(1)只要在GAMOF处按START键决定，便能用上一集的GAMOF。

(2)BILSTEIN原来还有一招PLASMA STRIKE（超必）叫做GIGANTIC EXPLOSION，招令是↓↓A+B。

(3)GORE也有一招“隐藏PLASMA STRIKE”，但未有正式名称，姑且叫做“大头流星招来”吧，指令是↓ ↘ →+A+B+START。指式和平时的流星招没有分别，只是GORE在出招时，他的头会变得好大……

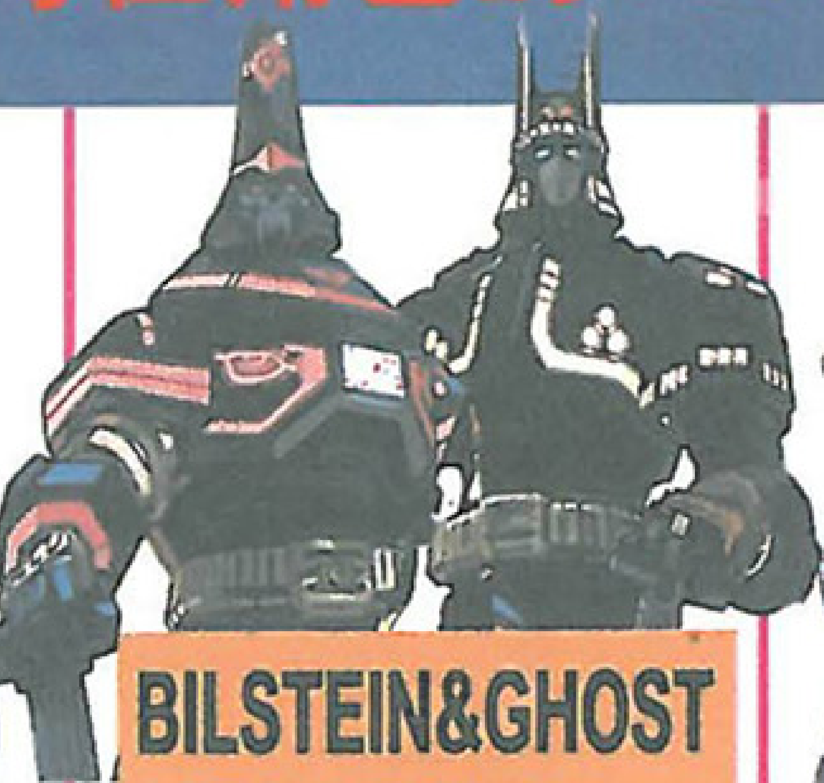
每位角色的PLASMA COMBO



白虎

K→K→B→K

↓K→↓K→↓K



BILSTEIN&GHOST OF BILSTEIN

A→A→A→A

B→A→B

K→K→K→K



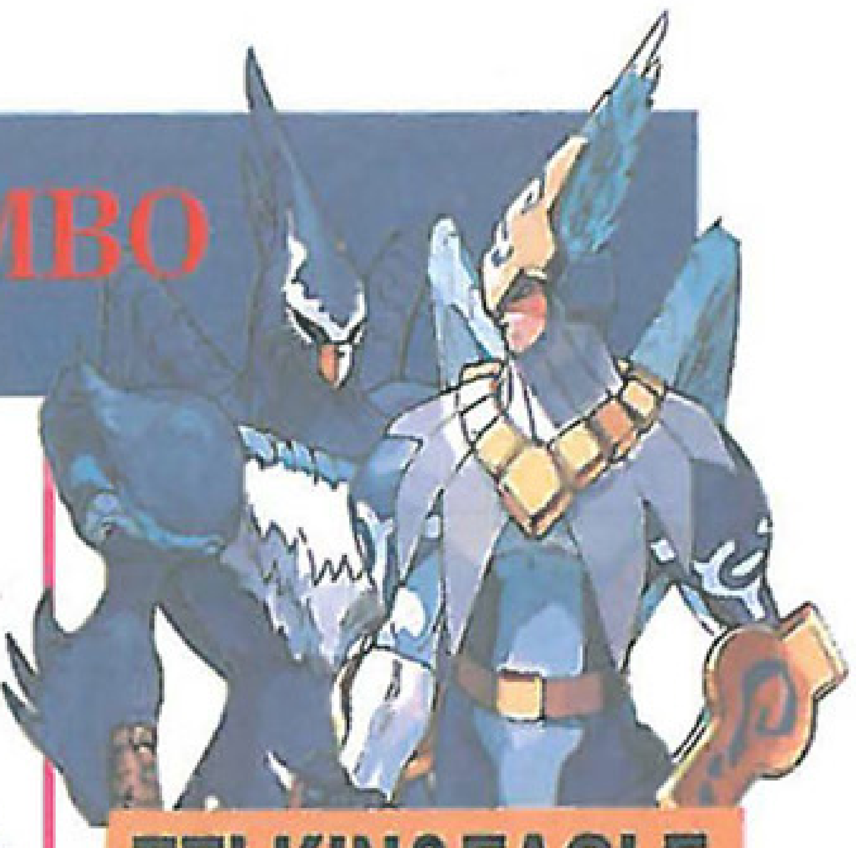
JUNE&ELE

A→A→↓K→↓K

K→K→K→K

↓K→K→K→K

←K→K→K

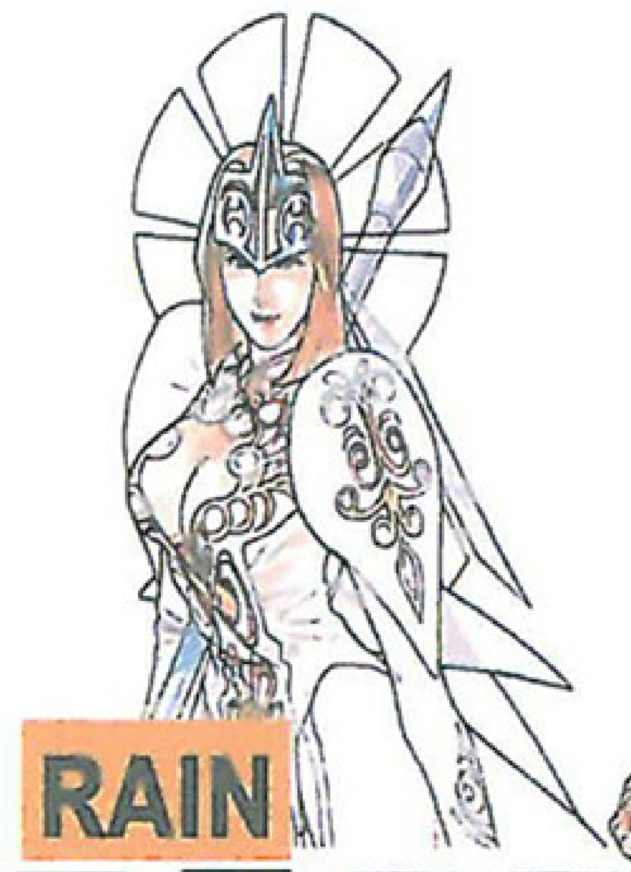


ZELKIN&EAGLE

A→A→A

A→A→K

↓K→↓K→↓K→↓K



RAIN

B→B→B→B

B→A→K

↓K→K

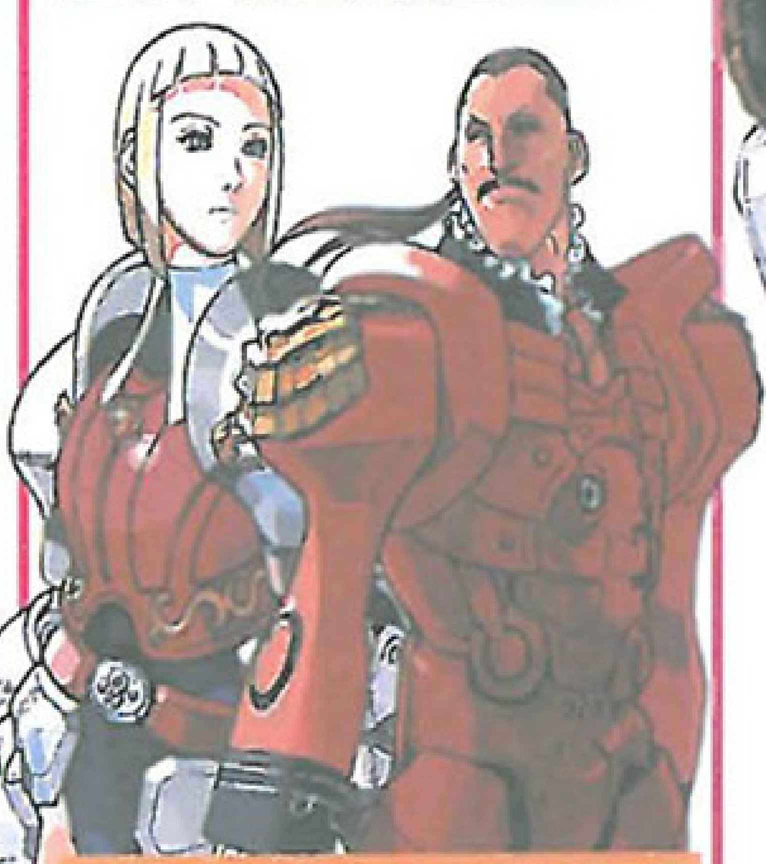


神崎 隼人&BLACK 神崎 隼人

B→A→B

A→A→B

B→A



GERELT&CLAIRE

A→A→A



VECTOR&OMEGA

A→A→K

K→K→K

↘K→K→A



BLOOD&SHAKER

A→A→A
　　　└→B

↓K→K→K



GORE&LUCA

K→A→B→B

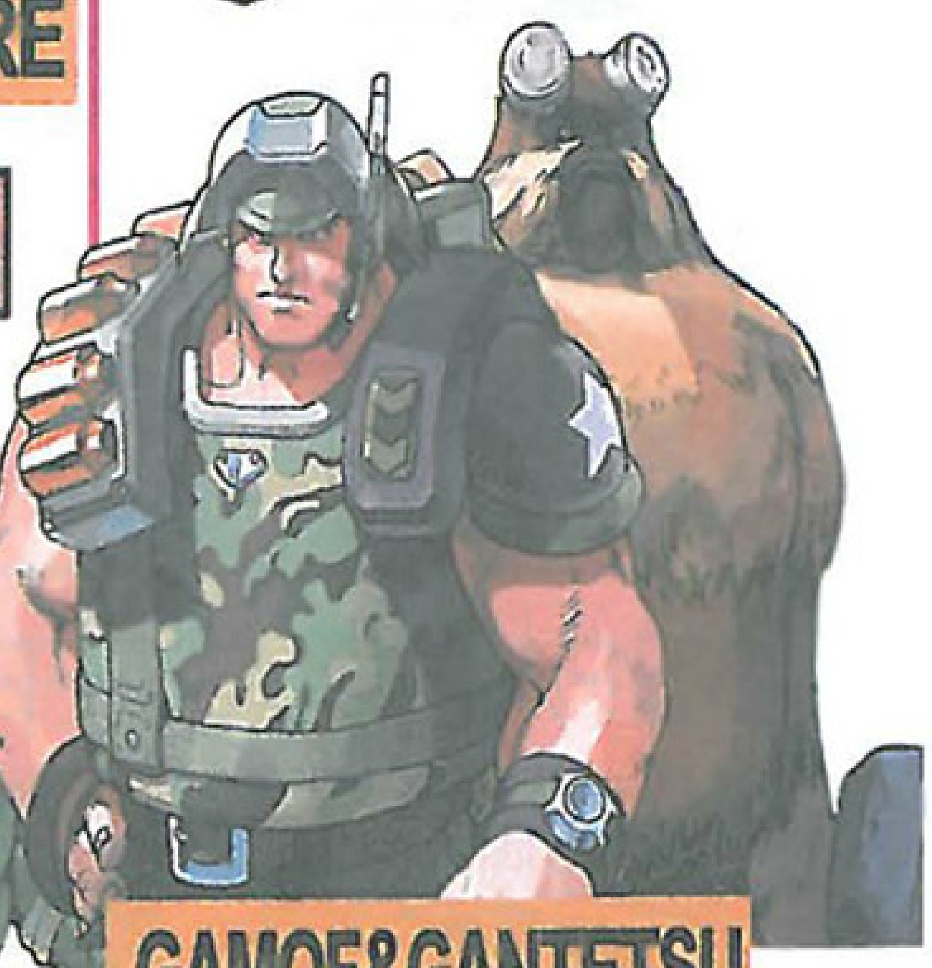
K→K



SATURN&PRINCE

↓A→K-A

B※→A※-B※→B



GAMOF&GANTETSU

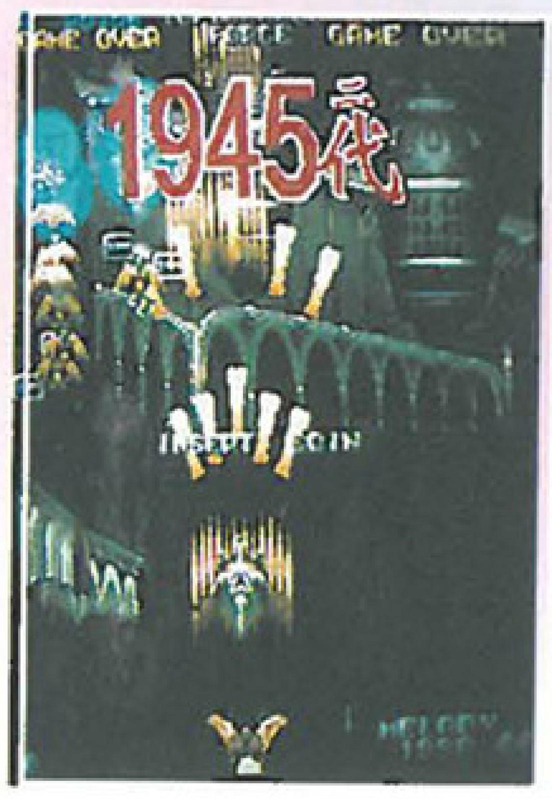
沒有PLASMA COMBO

⌂…中段、□…上段、※□…上段、▽…下段

1945代 加强版









★弹药丰富、可连续发弹

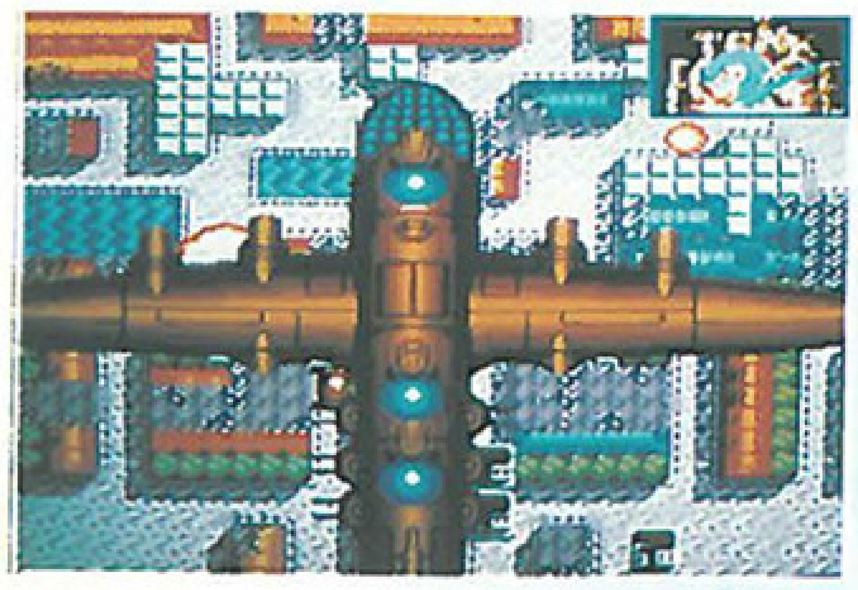
★可选关

★中途加入

★音乐清晰

坦克大战II代









★八种飞机供选择

★中途变身、弹药丰富

★节目精彩、难度适中

★中途加入



广 州 粤 武 科 教 仪 器 厂

（香港大华行　广州总代理）

地址：广州市流花路中展里 69 号
电话：(020)86523895　86501826　86511792
传真：(020)86523895
E-Mail:yuewu@public.guanzhou.gd.cn

香港大华行
广州地址：番禺市市桥镇迎宾路蔡三商贸城 12-13 号
电话：(020)84897109

游戏机扫描板的原理调试与维修〔续〕

文／路春生　熊国标

（接上期）

四、下面介绍一下HA11235与DBL2009集成块扫描的电路原理及一些常见故障的维修

1、行场扫描电路

图3为HA11235的内部功能框图，图4为HA11235的外围电路图。

从图3可以看出，HA11235的功能包括：同步分离、行AFC鉴相、行振荡、行频激励放大、场振荡、场频激励放大等。采用集成电路的扫描板，与采用分立元件的扫描板相比有如下优点：

<1>行频振荡级用施密特触发器和单个定时电容组成，频率较稳定。

<2>AFC用双差分模拟乘法器作鉴相器灵敏度较高。

<3>增大了行同步捕捉范围和同步保持范围，在场消隐期间不会产生图像面部扭曲。

<4>场振荡与场锯齿波形成级分开，克服了分立元器件电路场频调节与场幅调节相互牵制的缺点。

从图4可知，由电路板送来的复合同步信号，经R214和R307分压，再经C450耦合到IC301(15)进行同步分离。在集成块内部，S信号一路加到AFC鉴相，另一路由(16)输出，经R404、C402积分，分离出场同步信号加到(7)，电位器VR401、VR402、VR404分别调节场频、场幅和场线性，场振荡器通过对定时电容C404充放电形成锯齿波电压，经场频激励放大后从(7)输出到Q401场推动级。为了提高输出效率，场输出电路采用了双电源OTL电路，由行输出变压器FHT(2)输出行逆程脉冲，经R308、C310、VR301、R305、C308、R401积分电路和C306隔直耦合。从(13)输出AFC鉴相器作比较电压，调节VR301改变积分常数，可使图像在水平方向移动，AFC鉴相器输出的误差电压由(14)送出，经滤波器C451、R310、C305、R303送回(12)，以自动校正行频，行振荡器输出的行频锯齿波，经整形、放大变成行频矩形波，由(10)送往行激励和行输出级。

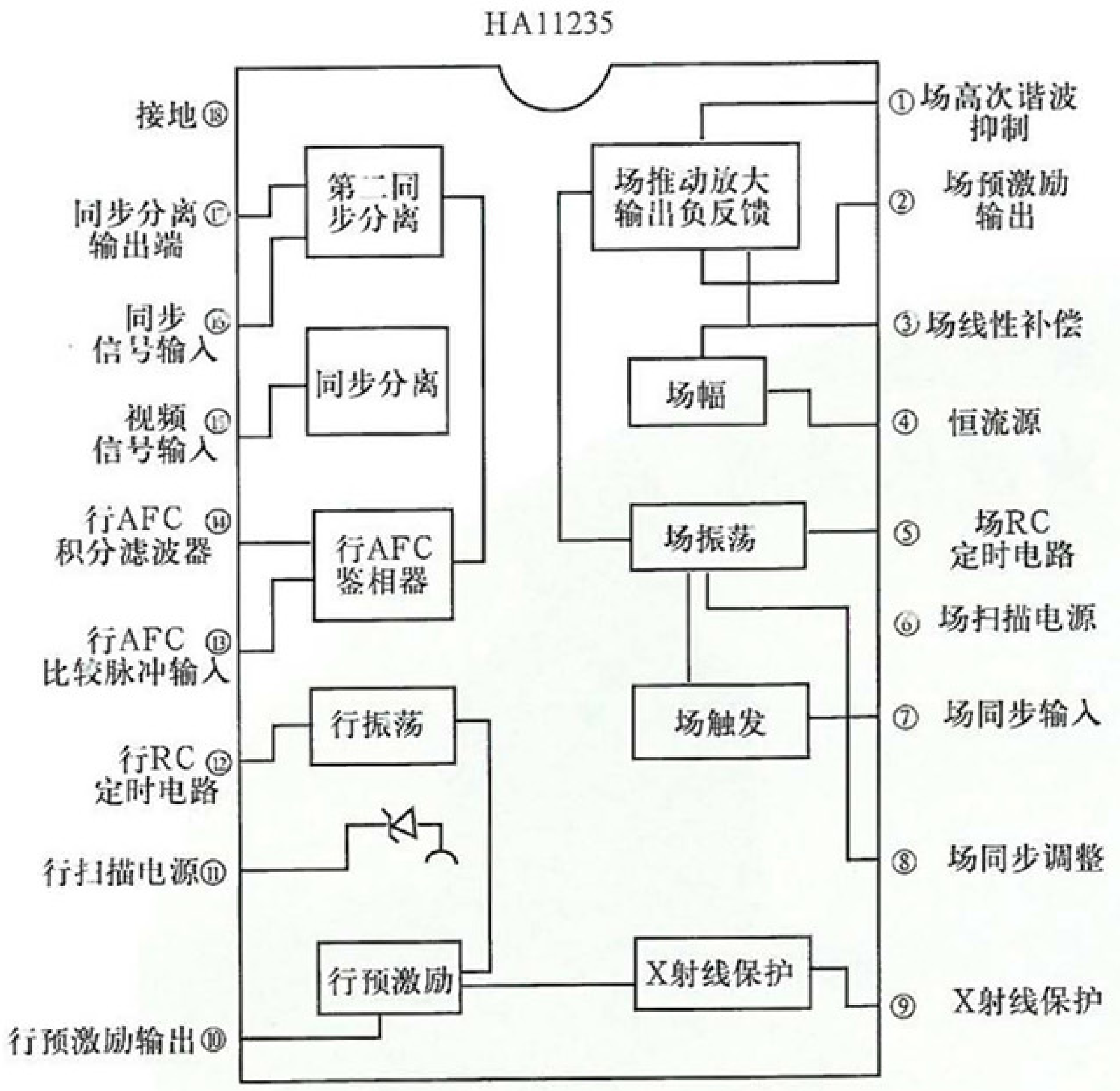


图3.HA11235内部功能框图

2、场输出电路

图5为双电源OTL场输出电路，由IC301(2)输出的场激励信号送到Q401基极，Q403、Q404接成NPN和PNP互补推挽的形式，Q402、D401、D402、C411、R426、R425、R427等组成双电源转换电路，在场扫描正程期间，D401、D402导通，由+54V供电；在场扫描逆程期间，D401、D402截止，由电源105V供电，D403、D404作温度补偿，R434两端电压可消除交越失真。

3、电源电路

电源电路如图6

调整管2SD820与2SC2611组成复合调整管，由ZD901与D906提供给68V基准电压，其稳压过程是：当

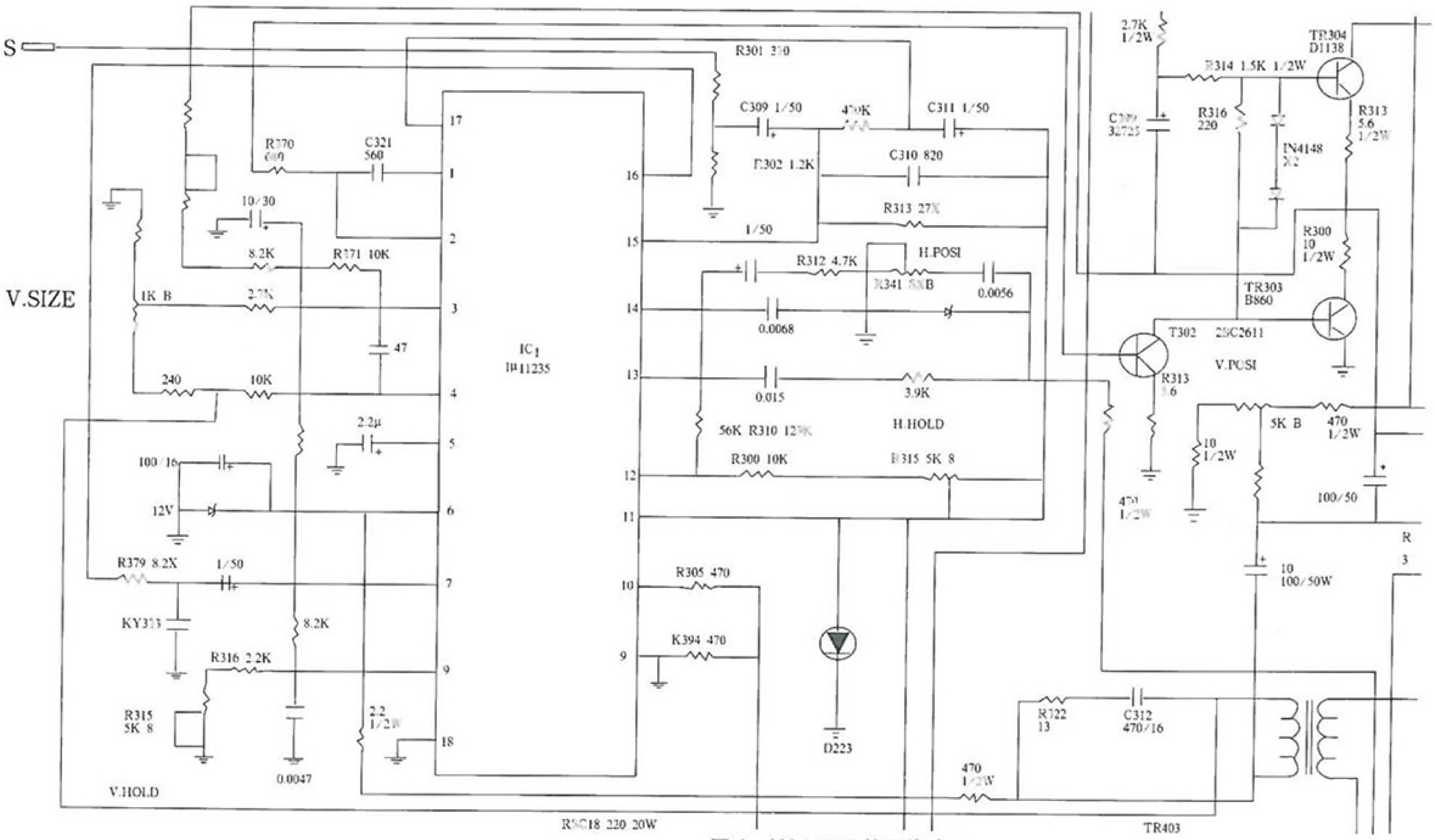


图4　HA11235外围线路图

输出电压长高时，通过取样电阻、Q901基极的电压也升高，集电极电流下降，导致Q903的集电极电流也跟着下降，发射极电流下降，使得Q901的UCE长高，因是串联型稳压，Q903上分压多，故输出电压下降，达到稳压目的。当输出电压降低时，其稳压过程刚好相反，若取样环节误差放大，调整环节任何一部分不正常，都会使图像不稳定，出现抖动，图像随亮度变化而缩小，边缘出现微波等现象。

4、扫描板常见故障的维修

(1) 现象：开机烧保险

检修开机即烧保险，说明电流过大，引起电流过大的只有电源与行输出部分，为了区分是电源故障还是行输出故障，可先断开行输出的供电支路，即高压包的十脚，然后开机，仍烧保险，说明故障在电源部分，电源部分可引起烧保险的元器件有D901-D904、C901-C904、C907、C906、C905。逐一检查，发现C905已击穿，需注意的是，C905击穿，D905、ZD901、D906也多被击穿，换下损坏元件，焊回行输出供电支路后开机，一切正常；如果断开行部分后，电流变小，则故障在行电路，行电路可引起电流大的元器件有：行管损坏，行输出变压器损坏，C315短路，行偏转线圈短路，高压包1脚的提升电容损坏等。

(2) 现象：开机听不到行叫声，扫描板不工作

检修开机不工作，首先测量电源电压是否正常，测量IC行振荡供电电源(11)脚电压为12V，量(10)脚有1.5V的行振荡信号输出，量Q301、C极电压为20V左右属正常值，行管集电极电压为110V正常，而Q302基极无电压，说明行推动变压器没工作，焊下测量，里面已断线，更换后开机正常。

扫描板工作一定时间后，如出现开机后行不工作，大多数情况下为行输出管损坏，因为行输出管工作在高电压、大电流状态；另外一般的游戏机机箱通风设施不好，造成行管与调整管因过热而损坏的情况较多。

(3) 现象：一台牌机图像水平抖动，越到左右边缘，抖动越厉害

检修大型游戏机出现图像不稳定，首先应看电源电压是否正常，如果取样环节基准电压误差放大，调整环节任何一个故障，都会导致图像不稳定。正常时Q901发射极电压为7.5V，基极电压为6.8V，集电极电压为-20V，如果Q901的e.d.c分别为7.4、7.4、-35v，说明Q901b.e击穿短路，导致Q903没有工作，使得输出电压不足90V，不仅造成图像不稳定，而且使行幅、场幅也不足，更换Q901后一切恢复正常。

(4) 现象：行幅不足、且亮度变暗

检查电源电压，发现输出电压偏低，造成行幅不足亮度变暗。除电源电压偏低外，行频故障也可造成行幅不足，亮度偏暗，调节VR302，变化不大，检查与行频元器件有关，发现

C307、5600P已变小，更换C307后一切恢复正常。

(5)一台牌机，中间行线性不良，图像出现重叠

当行激励信号不足时，可引起行中间图像出现重叠，测量Q301的集电极电压只有12V左右，怀疑推动变压器不工作，更换后仍然一样，逐一检查有关元件发现C311、2200P变值。

(6)图像上下抖动，严重时图像不清楚

图像上、下抖动，推测是场频不稳，调整VR401，仍不能使图像稳定，检查场振荡电路锯齿波形，发现振荡不稳定，估计定时电容C404性能不好，C404是钽电解电容，要求其稳定度高，受环境影响小，当其性能变差时，就会使场振荡频率发生变化，造成图像上、下抖动，严重时甚至水平一条亮线，更换C404，图像恢复正常。

(7)现象：场幅变窄，且图像上部线性不良

调节幅电位器VR402，场幅可变宽，但图形失真，检查与场幅有关元件，没发现导常。考虑到负载增大的时候也可引起场幅变窄，检查负载，发现与场偏转线圈关联的抗干扰电阻R424由2.7K变为几百欧，更换后故障排除。

(8)水平一条亮线

说明场没有工作，测量IC(Z)电压为8.6V，远远大于正常值0.7V，测量(3)(4)电压分别为3.6V、3.6V，而正常值分别为2.8V、3.7V，量(3)(4)之间的电阻为0，原来是C407，47P击穿短路，引起场不工作，更换C407后故障排除。

(9)水平一条亮线

检修水平亮线，说明场没有工作，检查与场有关IC的各脚电压，(1)(3)(5)为零，(2)(4)(6)只有零点几伏，(6)脚没有电压，说明场部分没有电源，场电源是由行输出变压器的5脚输出的，顺看线路查找，发现限流电阻R314已烧断。R314烧断不外乎两种情况，一是电阻本身质量不好，二是电流过大，测量IC(6)脚对地电阻为0，说明有短路，检查有关元件，发现ZD40112V稳压二极管击穿，易换ZD401、R314后，扫描工作正常。

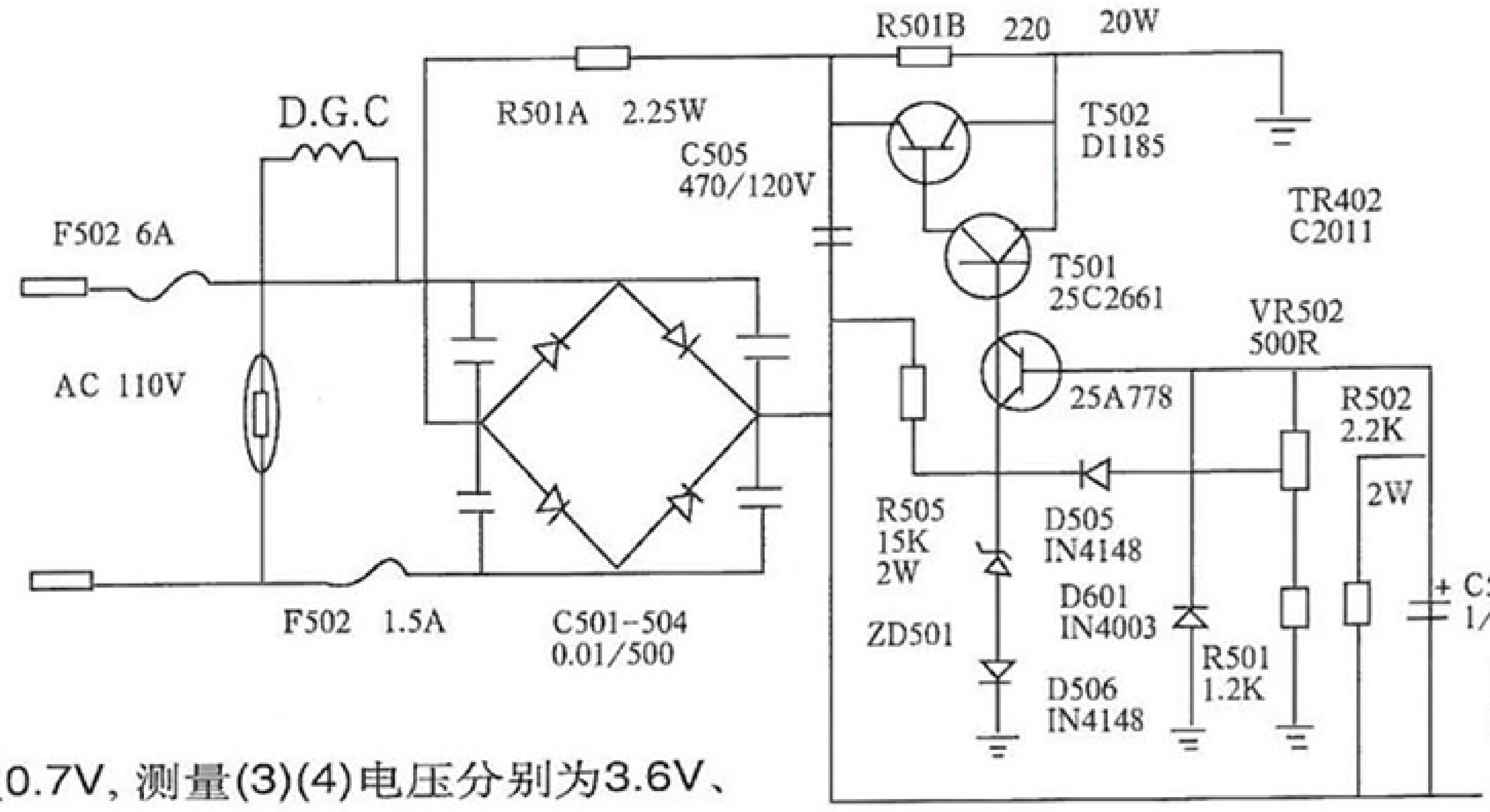


图6 电源电路图

(10)现象：场不同步

检修场同步信号是由IC(16)输出，经C404、C402程分，分离出场同步信号，再经C403耦合到(7)脚，检查R404，C402，C403发现C402已被击穿短路，更换后故障排除。

(11)现象：场幅只有四分之三，上部四分之一为几根稀疏亮线

现象场幅只有四分之三，说明场输出部分有故障，检查场输出的供电电源，电源105V正常，因场输出是采用双电源供电，检查另一供电支路，发现-54正常，原来是D401损坏引起，更换后开机正常。

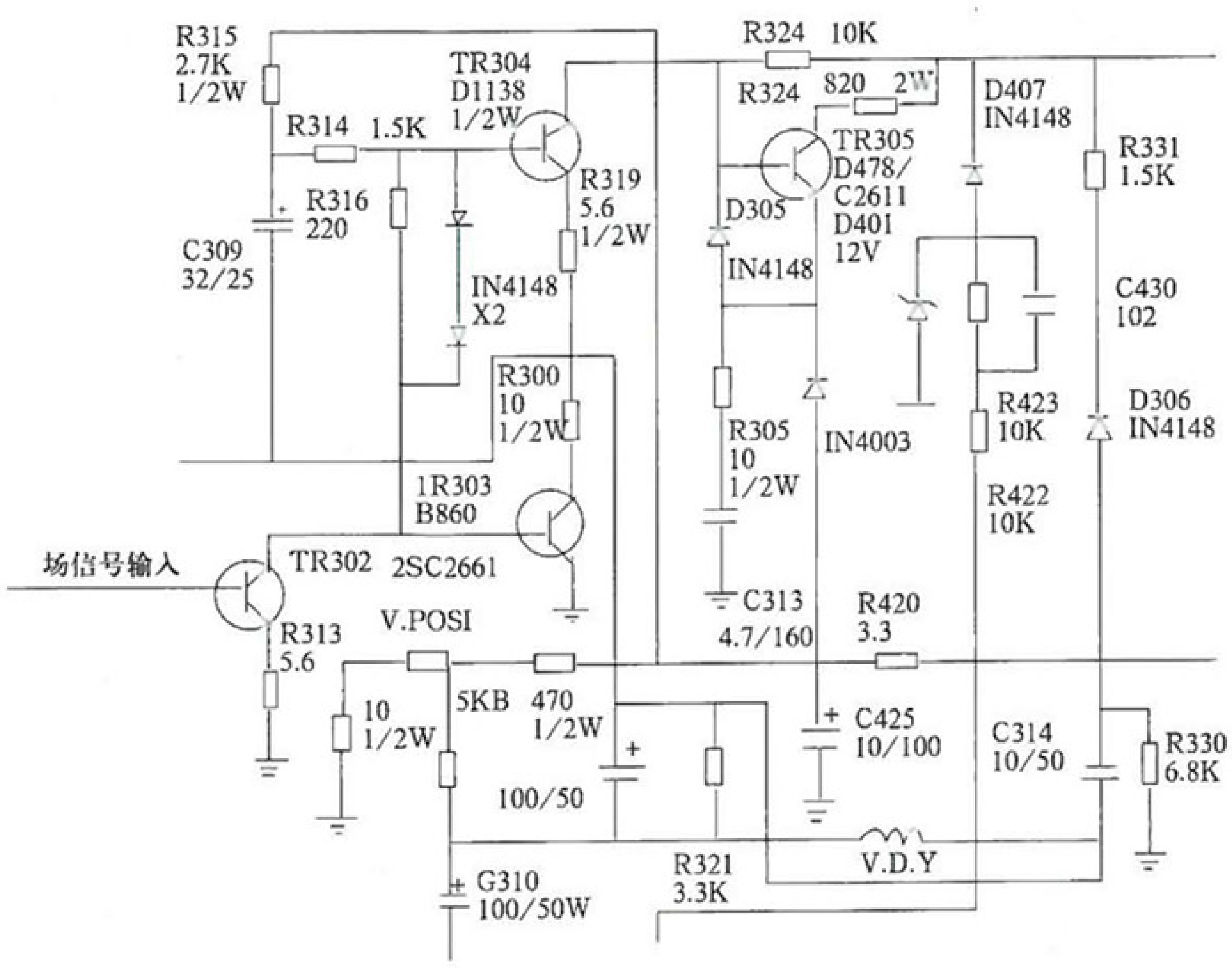


图5 场输出线路图



裝甲雄師
2
M1 TANK PLATOON® 2
587
MICROPROSE
© 1998 MicroProse Ltd.
All other trademarks are the property
of their respective holders.

sony PS光碟机的开关电源原理与改造

文／郑国川

32位光碟游戏机的国内市场拥有量很大，其电源部分为110V市电输入的自激型开关电源，国内使用都配用220V/110V的2频变压器，极为不便。本文除电源原理简介外，还介绍如何改其为220V供电的简单方法。

一、电路原理简介

电路采用场效应功率管作为开关管，属自激型并联开关稳压器，其原理见图1。

从图上可以看到其电路由以下部分组成：

1、噪音滤除及整流滤波电路

110V市电不经开关进入机内，电源的通／断设在次级。因此，该机使用完毕后必须拔去电源插头。

进线共模滤波器由L001、C001、C002等构成，用以消除自激振荡的脉冲谐波，以避免对电源的污染；同时也防止电网干扰进入机内。R001为C001的放电电阻，防止电源插头拔下后带有C001所充高压电。电源经D001～D004桥式整流，C003滤波后输出约140V～150V直流电压，向间歇振荡部分供电。

2、自激振荡电路

MOS、FET管Q001与脉冲变压器T001组成自激间歇振荡。T001初级A为开关管集电极绕组，B为正反馈绕组。开机后，R002、R003给Q001栅极启动电压，R007将此电压限制在5V以下，避免击穿Q001的栅极和源极。因为FET管为电压驱动器件，其输入阻抗极高，与R002、R003分压会产生较高电压击穿Q001，经R007与R002、R003构成20:1的分压比，使Q001栅极启动电压在5V～7V之内。

启动电压使Q001产生漏极电流，在T001绕组A产生增长的磁通。在绕组B产生的感应电势，以正反馈的方式经R006、C005耦

合至Q001栅极，形成间歇振荡过程，Q001的通/断将整流电压变成脉冲波。为了防止T001A、B绕组的漏感产生的感应脉冲尖峰击穿Q001栅极，在正反馈电路加入旁路电容C006，以消除尖峰脉冲。在Q001截止瞬间，T001绕组A会产生极高感应电压，但此电压的高低要由T001的分布参数决定。T001绕制工艺上难以避免，因此，加入了由C004、R004组成的简单削峰电路。为了不使此回路对振荡脉冲造成过大分流，C004只能取极小的数值，否则，Q001漏源极电流增加速度变慢，使损耗增大。另外由D011、C010、R011组成了更为有效的削峰电路，二极管D011的加入使C010只能单向充、放电，对Q001的振荡波形不产生额外损耗。

3、脉宽控制及隔离取样系统

该机电源要求与VCD机基本相同，因为32位光碟机本身就有VCD附加功能插口，只要插入索尼公司的附加组件，即有VCD机所有功能。因此，其次级输出一组电压为7.5V，在机内经二次稳压成5V，供给伺服系统和控制系统；另一组输出电压为3.5V，供给DSP解压板。由于对3.5V的稳定度要求较高，所以，隔离取样系统从3.5V输出取样。

Q101、Q102构成差动误差检出电路。Q101由3.5V取得集电极电压，而基极由7.5V电压经R116、R103、R105分压，再经ZD101稳压在5.2V。基极电流调整回路由R104、VR101取得可调电压。Q102构成误差检测，其集电极经光耦合器发光管接7.5V电压，基极经限流电阻R110引入3.5V电压。由于Q101、Q102为发射极耦合，Q101基极经R104、VR101限流后为2.3V左右。所以，两管发射极均被箝位于1.7V。当3.5V电压升高时，Q102集电极电流增大，光耦合器PC101内发光二极管发光增强，使次级光敏管c-e内阻降低。

电源初级的Q002，其c-e极并联在开关管栅级和源极之间，构成输入电路的可变分流器。控制Q002基极电流，可改变其分流程度，达到控制Q001导通时间而稳定次级输出电压的目的。由于脉冲变压器T001的正反馈脉冲经D007整流，经光耦合器次级馈入Q002基极，因此，次级输出电压的升高将使Q002导通程度增强，正反馈电流分流加大，Q001提前截止，次级输出电压降低。

4、电源的保护电路

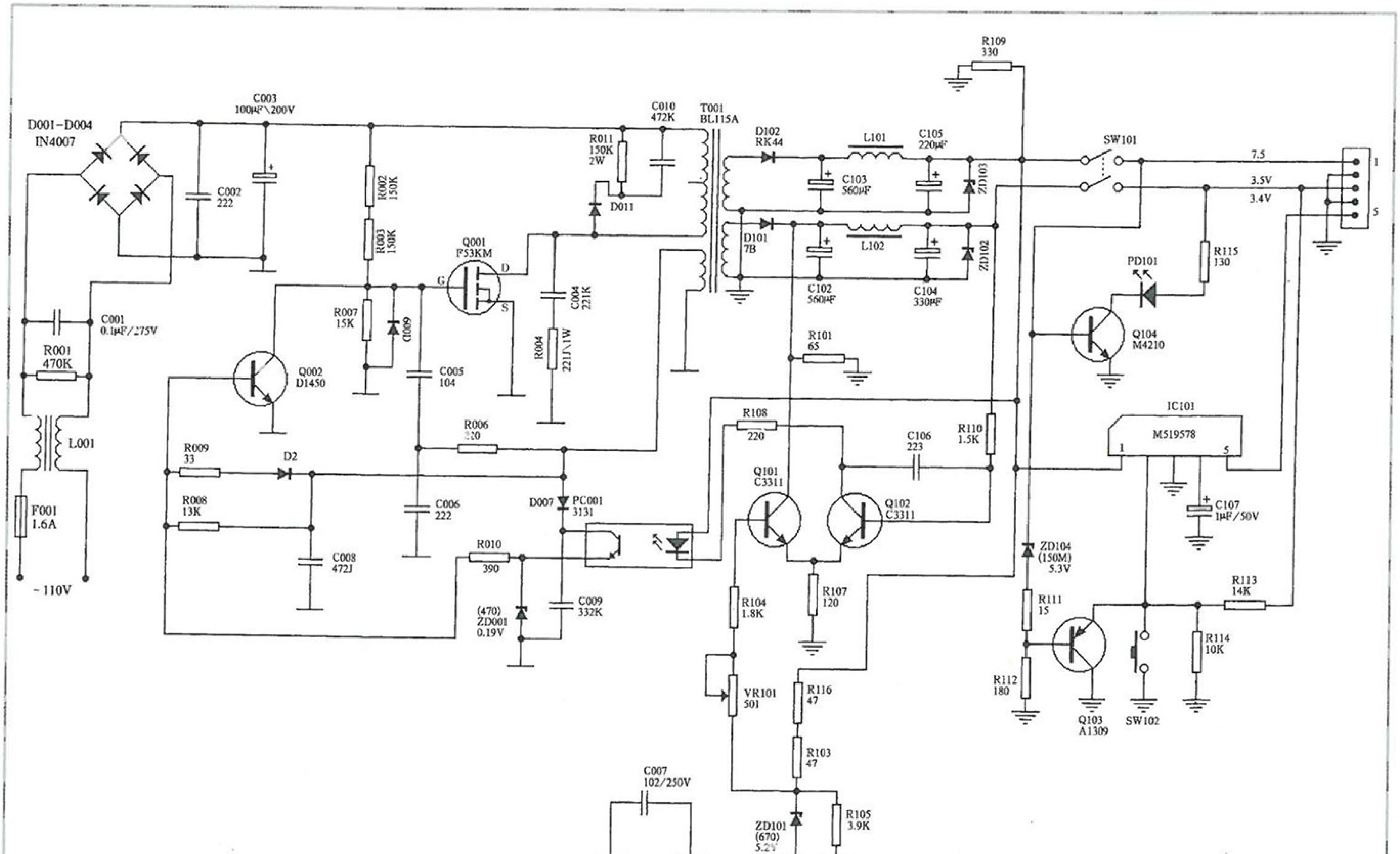


图 1.PS-110V 原理图

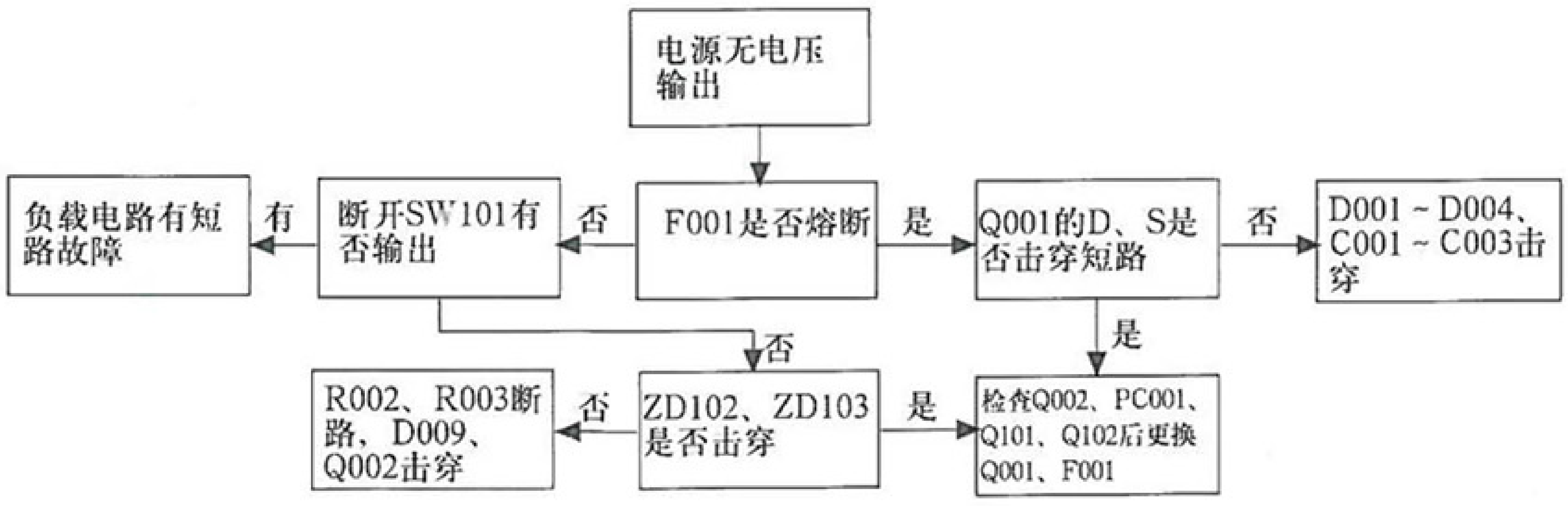


图2　电源无电压输出的检修流程

ZD102和ZD103并联在7.5V和3.5V电压输出端，构成次级过压保护。当输出电压超过8.2V和4.8V时，稳压管击穿，电源次级短路，Q001停振无电压输出。

二、电源的检修及改装

1、电源无电压输出的检修流程

见图2

2、输出电压不正常的检修流程

见图3

3、电源改为输入220V市电的方法

该机为日本生产，其110V电源在国内使用极为不便，其实，将该机电源改成输入220V市电也并不困难。

首先将C001、C002、C003换成400V的同容量电容，也可将C003换成47μF/400V，R002、R003换成270K　/1/4W,C010换成0.02μF/600V。其次将T001仔细拆开，记下各绕组引头编号和绕组绕制次序，然后用0.21mm的漆包线重绕初级，按原方向绕80圈。装还原时注意保持磁芯间隙。如果拆后未记好原圈数，可按下列数据重绕：

A：0.21mm漆包线80圈；B：0.21mm漆包线4圈；7.5V:0.6mm漆包线6圈；3.5V:0.6mm漆包线3圈。其相位关系如图1中所注，绕制次序为B、7.5V、3.5V、A。绕组A与次级间需用两层0.1mm聚脂薄膜绝缘。

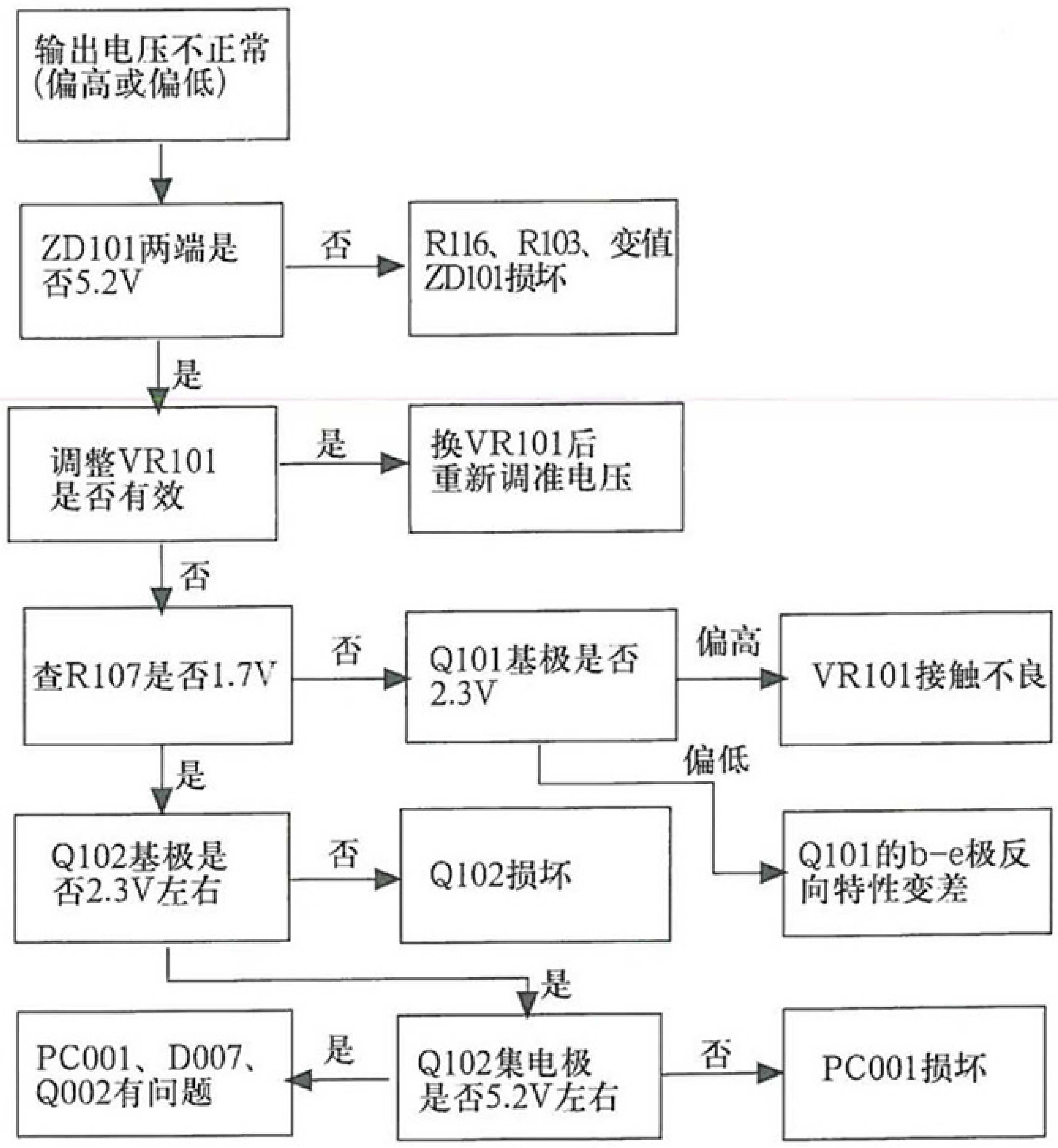


图3　电源输出电压不正常的检修流程

（更正：98年6月号《游戏机实用技术》中郑国川所著《PS光碟机电源的维修》一文应为《3DO光碟机电源的维修》特此致歉！）

易立得电子

专业生产高品质彩显

诚意寻求各地代理商

备有大量开心天地、啤酒乐园等娱乐机种

备有部分彩显为娱乐最佳配套使用

14″



15″



17″



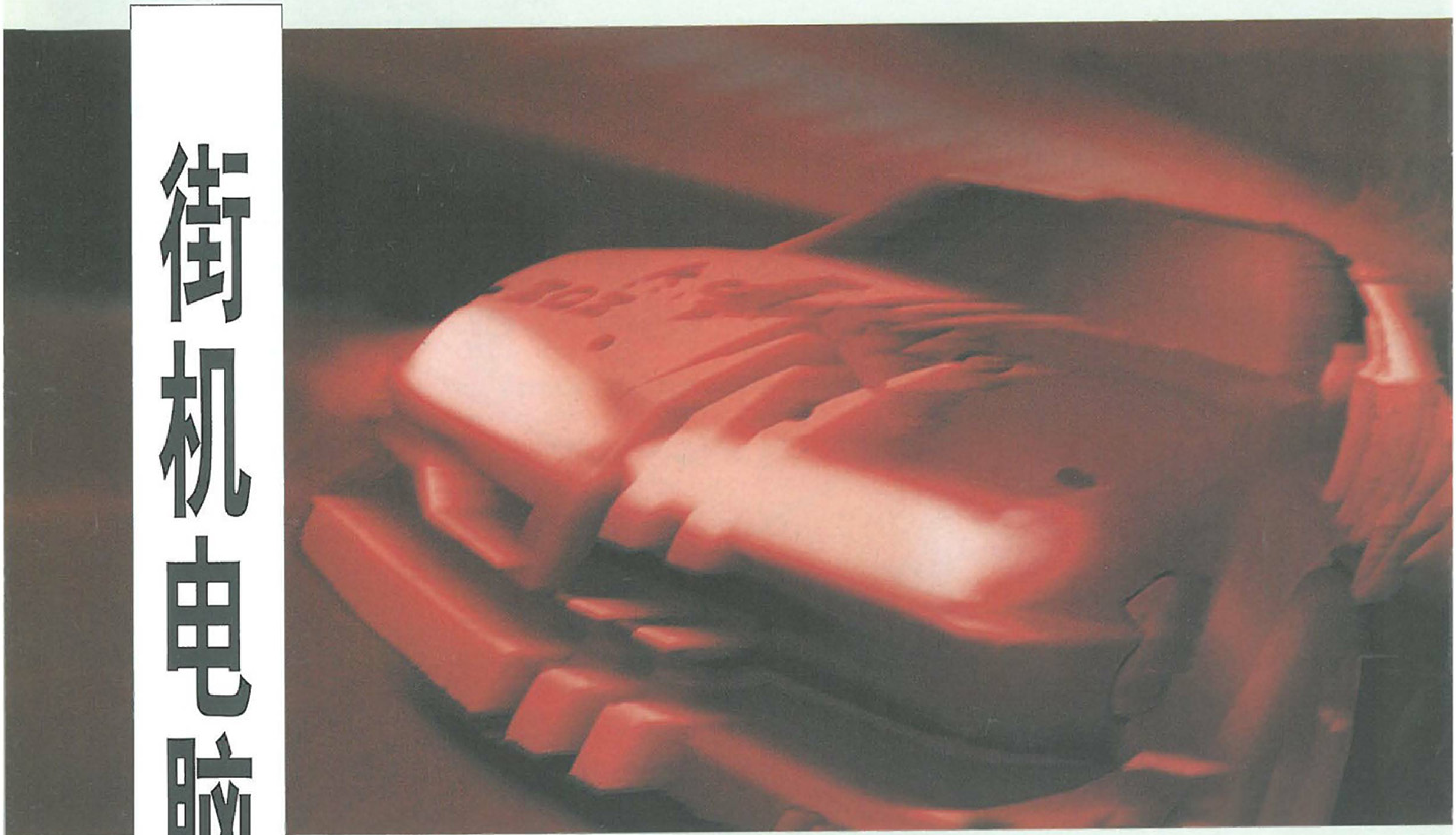
广东省番禺易立得电子厂

手机：1392603666 BB机：9902-611361

电话：(020)84809098 传真：(020)84808373

地址：番禺市桥镇大平工业区A栋

YLDZC



街机电脑板故障查找技巧

文/罗平安

街机电脑板的维修不能象修电脑那样能得到软件的提示和帮助，得靠我们自已摸索一种或多种解决问题的办法。现将本人多年来总结的经验介绍给大家，以供维修时参考。

一、瞬态波形观察法

观察电路故障瞬态波形，是最常用和最有效的方法。瞬态的含义即为动态。作为死机板，由于关联电路存在故障(可以是硬件方面，也可以是软件方面)，对于不能正常启动为多见。具体的实施方法是在开、关电源的同时，用示波器探测CPU以及主干道的信号反应。因为在死机电路中，只有瞬态信号是唯一能见到的短暂一瞬的信号，此信号可认为是电路现状的珠丝马迹。瞬态观察法可应用于所有的场合，常用的是CPU的三总线、启动部分的RSET电路、启动部分的PLD电路(A侧和B侧)，甚至可以观察每个IC部位的断线及异常情况。首先应注意到这些情况下的信号，其特点是一瞬间即跌落(因电路的组合部分存在问题，

不能将程序进行下去)。但往往这一瞬间即可说明某部分电路甚至IC是正常的。举例说，当68000的三总线的任一总线有开机的瞬态响应脉冲，95%以上的情况可以结论，此68000本身是好的；另一种常见的情况，当PLD的A侧有多数P瞬态波形，但在该IC的B侧或B侧的某一位从未出现过瞬态波形，则表明此PLD可能损坏，或是JED资料不对。此方法在处理中间过程通道、声音OR彩色电路中，也同样可以发挥作用；第三方面的情况，若某种故障和好板的瞬态波形比较，即可发现差异，一般瞬态波形的观察时间内，正是IC板上的上电复位时间，借此机会，可以观看到主要通道的工作情况，虽说只有ms级的过程，但千万不要忽视。

瞬态波形的应用场合，也可以是在启动正常后的其它电路故障，如声音、色解码、PLD响应等。但应当知道，某些ms级以下的高速脉冲，单个或间隔极短的双脉冲，用瞬态观察一般都是用示波器见不到的，必须要用逻辑笔，且逻辑笔的工作开关不能置于锁存的位置(LATCH)，即平时放在低端(靠探头方向)，只须计算黄色灯(PULSE)的闪烁次数。笔者曾用此方法修复一块新快三的疑难故障，一般6116的R/W是距电源的第四脚，常在示波器上表现为H，不要忽视其脉冲作用下的实际情况，用示波器见不到。

二、IC棒干扰法

IC棒干扰法是实践中修复启动后故障用得最多的一种办法。



由于前面介绍的IC棒是从实践中想象出来的，所以也经历了实际工作中的检验。其特点是，其一、IC棒隔离了Ec和地与IC的直接通路，可以起到保护IC及线路的作用；其二，它可以导通或分流信号，以至能对工作中的信号源产生影响。

IC棒干扰法的主要用途在于：

1.对于能完成启动后的电脑板，利用IC棒，能够探知划分各部IC的工作分工，即哪些IC起哪些作用，具体地讲，当IC棒的R置500～1K,C置1000P时，用其探测各部IC的反应如下：

触及监控的EP或SRAM的DATA端，系统将死机，知此部分为监控部分。



当触及6116的DATA线时，变颜色的即彩色RAM。

当触及6116的DATA线时，动景改变的即动景RAM。

当触及157的I线时，颜色改变的为彩色通道。

当触及62256的DATA线时，背景改变的即背景RAM。

同样道理可用于探测MASK分管范围(管理前景的，管理后景的)。

2.用于处理分支电路(相对上述部分较小的范围)的故障，及查找故障点的来



源。

举例说：某174知是管理序幕电路。

某273知是管理彩色电路。

某MASK的某一位已处于临介状态，等等。

3.用于各点的实质故障，作用立竿见影。

调整IC棒的RC值，可解决电路中的软故障，包括：图像拉丝，肩上有一方点，MASK临介；增加时钟的驱动能力，清除PLD的干扰；降低某ICμf I/O速率。

4.可减少测试中的失误或故障扩大化。

用通常的方法，持示波器的探头，甚至有的用解锥触碰IC，往往引起短路，致毁某些IC的输出端，常见的如157的15、16脚。短路情况通常多有发生，在名将、圆桌、快三、三国志、快四上一碰就烧一大片PLD电路，快四上常烧坏8M、16M的MASK。因此，应改变不适当的操作方法。有时尽管小心，但电路上特定的接地脚，就很不容易分清，象161、157，如此，很容易造成弥补不了的伤痕，即使将板修好了，某几根线箔也已烧焦，必须要用跳线来飞。

三、定点－暂停－对比法

该方法使用的三种因素，可以联用，也可单独使用。

1.联用，通常对于有好板的情况下，修理较麻烦的故障，由于其故障是软性的(分属于信号出错，图形变异)，且程序又是在运行中，因每出一帧图像伴音，及图像进行过程中某些细微变化，其在IC电路中有相应的严密的动作时序下监控的每一位数据或是具体到每一个相关IC的内部动作，相应到每IC的每个I/O口的变化，现在只能由示波器才能见到。具体地说，设有一片新快三，其他都好，只是当程序进行到第二场时，1P的人物少了一只手，其它都见不到或不对，类似这种故障，当然可以用其他的方法，在此先介绍用定点－暂停－对比法，实际操作如下：

1)、先将故障板运行，待其走到故障点时，将事先准备好的地夹置于68000的P_{17}(HLOT)，首先用示波器测图像RAM的6116的AD和BD。

2)、再将好板照先运行，到此点亦同样加地到68000的P_{17}，正常的情况，可以看到两种不同的结果，再继续克服故障板上的问题。这种思路是使好、坏两种情况定点(是时间，程序运行的长度)相同的情况下的对比，即要达到其相同的运行状态时观察，是通过人为的强制措施，让68000停机。如果不是这样，就找不到一个真实的参照点，问题的根源也就难找到。

2.单用

上述方法单用是原理相同于上述过程，但不强调暂停可以大致地观察坏板运行N步出过几次P(指某些取样点，比如可以是157的A线，或是PLD的B2线等作用观察点)，尤其是出现突然变异的波形作其为一程序步长，再将好板如此运行一遍，同样能观察到异同，如果一次观察不到，再运行一次或者改变信号的取点。

上述方法的实质是要让人脑充当一次记忆示波器。笔者在以前修STREET 2改板的批处理中，遇到类似的情况，即一批生产板，按厂方提供的EP资料和PLD资料，但板上的字符图形变形，STREET2正常，两个人物出现纵向折叠，后用示波器观察，12号PLD 20V8的P_{25}，正常板上P上浓下稀，故障板上上稀下浓，怀疑该IC资料有错，再灌之，故障消除。

四、故障隔离法

引言：首先，对一片板，大致要心中有数，尤其是对陌生板，最好不要轻易就动烙铁，不要误以为动烙铁就表示开始，实际上烙铁动下去就会有后果，乱动烙铁往往是失误多、成功甚少，替换零件是一种笨方法，应养成迫不得已再替换的习惯。

在采用故障隔离法之前，应先查一下故障牵连，每片IC板上，显然各有特性，但也多有共性，宏观上可分为CPU为中心的指挥监控区、I/O口、主控数据通道、图前景、伴音等，相应的SRAM、PROM亦各自为政。但由于各种板设计方法不同，板面上看不出经纬，而我们心里应该有基本的电脑结构思想，即图像不应影响伴音，同理，伴音也不应干扰图像，I/O口也是各司其职，但这些是它们原本正常的情况，在异常的情况下常见：

1.I/O按钮操作时，人景图像出现变异，甚至死机(新快三)；

2.伴音不正常，干扰图像甚至死机(X-MAN)；

3.后级影响前级，MASK影响彩色，后级严重故障影响68000启动(新快三)；

4．部分伺服电路故障，影响68000主程序等等(X-MEN)。

象上述这些故障，最好是心中有

数,(开始时经验较少些，然后逐渐成熟，做一次测验也是收获)。如处理第一种情况，先将I/O上的245取开，此时并不影响主程序运行，图像OK，只是I/O不能动作。其原因是245的B侧出现问题后，物理内部电极变劣反过来影响A侧的68000上的DATA总线(即使是隔离后仍受影响，不过不至于死机，重故障者死机也不少见)。对第二种情况，应先处理伴音电路，如果先找图像或启动问题，故障不好维修。第三种情况，可将后级脱开(将IC取开或除开控制线)。对第四种情况，开始不要让表面的现象分散注意力，要纵观全局，发现问题后，再谨慎排除。

该方法具体到IC的脚位上，可采取拨IC、割线、加注信号等方法来实施。

五、加载特征信号法

1)、用前面介绍的P发生器、拉载68000的P_{18}，可观察到启动电路的状态，可以发现IC断线、短路。

2)、P发生器拉载图像或伴音的局部电路的I输入级，借助比较好的板可检测到各电路的正常与否。

3)、P发生器可用来观察每片IC的状态正常与否。

4)、加载P信号强行使电路工作，只是一种维修手段，是过程，不是目的。

还有将故障现象人为的设置成同一状态。

对于维修的故障找来一块好板，人为地将好板也致于坏板的相同故障现象，比如彩色故障，便于分级对故障板缩小故障范围。

六、原理分析法

原理分析法从字面上理解比较抽象，而在实际中经常要结合实验进行。正是由试验来证实或检验所作的原理分析是否正确，其实，除原理分析法外，试验的情况是经常出现，几乎是无处不在。

原理分析法的原则，是立足一点，纵观全局，由小到大，由粗到细，由表及里的一种方法。

对于IC板的工作原理，具体到每一片IC板的工作原理，理应都要有相应的了解。开始时不能要求太高，即使是有个粗略的了解也比一无所知好，经验是慢慢地积累起来的，实际处理故障多了经验也多了。每部分电路分管相应的工作，每片IC亦有分工，出了故障，应有相应的IC或线路产生，判断上的错误时有发生，有时走了弯路，回头重来，每片IC板的成品也可以看成是一个人的五官躯体，相应的分工原理甚至可以从一般的大道理入手。

维修故障板，从开机上电开始，先根据屏幕现象作一分析，分析故障发生来自何处，有哪几种情况可能出现此故障，那么，这些可能出故障的部分是由IC和线路组成，对陌生的板，先得了解IC相应的部位，再作出相应的处理；对于不同的情况，应采取不同的技术方法处理。

七、外加条件感应法

外加条件感应可以是人体的手或是示波器的探头及音频源。本方法一般用来处理断线的情况，因断线在IC板中也是常见现象。原因是运输过程的划损，修理过程未恢复好，或化学腐蚀或IC失效等。

一般的断线总是有I口状态悬空或中态，而这些悬空口对感应信号特别敏感。因工作于实验室的维修人员身上的静电感应被50Hz电源线所调制，当手触摸IC管位或是IC封装外壳，均能使悬空的I口激活而产生响应，在屏幕上能观察到受影响的电路。

工作中，有的PLD IC损坏，往往手摸及B侧时(输出)→(下一级输入)能激活部分下级信号，即表明这部分电路有问题。示波器探头，当点至信号线时，示出的是信号H、L、Z或者P，而点至断线点时，大多是空悬，如同测试空板上一样，即可得知该条线悬断。

借用示波器的音频发生器，一般情况来检修伴音电路好坏，如注入功放的I端有声，证明功放没有问题，是功放前级的问题，然后再查前级。

八、基础经验法

1)对常见同类的板，熟记几个关键点的波形。

2)能看懂示波器上的短路波形，断线波形和异常波形。

3)CPU的关键脚位的状态，P_{17}、P_{18}、P_6、P_9、P_{11}、P_{12}、P_{13}及AD、BD等。



GCD产品的原理、使用与维修

（二）使用篇

中山创一电子公司　　刘杰

由于用户对GCD产品不够了解和熟悉，在初次使用的过程中常会遇到各种问题，其中大多数并不是GCD产品本身的问题，而是用户使用不当造成的，只要大家掌握一些有关GCD产品的使用和性能方面的知识，是完全可以避免的。

本篇将GCD产品分成光碟机、连接件、控制板三个部分，逐步向大家介绍。

一、光碟机

目前使用的次世代光碟机分别为世嘉公司的SEGA SATURN主机及索尼公司的SONY PLAYSTATION主机，它们各自具有多种型号。

土星主机有黑机、白机和灰机等机型，索尼主机有5501、5502、7000等机型。这两种主机，虽然机型很多，但在功能上没什么区别，对用户而言，只是价格不同而已。

土星和索尼主机都具有各自的记忆体来保存难度、时间等参数以及游戏的各种进程，但是它们采用的方式各有不同。土星采用电池支持的内部记忆体方式，主机关机后，其中的数据不会丢失。然而，一旦电池损坏或被取下，这些数据资料将全部丢失。索尼主机则采用外部记忆卡方式，由于该卡内置EPROM存储芯片，因此不需要电池支持，即使断电或者脱离主机，记忆卡中的数据资料也不会丢失。

在游戏过程中或者游戏OPTION操作中可进行难度、时间或其它参数的设置，这些数据都被保存到记忆体中，若想删除或拷贝这些数据资料，可以在光碟机的管理状态根据提示进行操作。

另外，土星上也有一种记忆卡(SRAM扩展卡)会经常使用到，它

GCD产品的原理、使用与维修

与上面讲的记忆体又有很大的区别，土星上采用的这种记忆卡是用来增加游戏主机的系统内存，从而满足那些对系统内存要求大的节目(如饿狼传说特别版，X-MAN对街霸等等)，还可以增加游戏中每次LOADING载入的数据量，加快了游戏的运行速度。但是某些盗版卡在使用中可能不完全兼容，经常造成死机，因此要注意选择使用。土星和索尼机各自的游戏光碟是不可以互用的，在购买时一定要分清是对应何种主机，否则无法开机。

二、连接件

初次使用GCD产品的用户，问题大多数出在这里，因为任何连接部件的松动、错误都会导致GCD不能正常运行。请用户注意以下几点：

①各连接线是否完好无损，由于这些连接线大多数为多芯线，在拨插过程中，往往会受力不均，而使作用力集中在某根线芯上，产生断线或接触不良。因此，务必多加小心，最好是拨插头部分，而不要直接拉导线部分。

②参照说明书，检查金手指配线与街机标准排插配线是否相符，因为用GCD产品时，需要增加打键及立体声输出，才能达到更好的效果。

③视频线及手柄线是否连接好，同时还应注意1P及2P手柄线的位置不可错位。

④若是枪台，在将枪柄线(索尼枪还具有视频同步线)插好的同时将原来的1P及2P手柄线按说明书的接法移到正确位置，这样才能确保枪台的正常运行。

三、控制板

由于技术的改进、GCD3.0、GCD4.0、GCD5.0在使用上略有区别。

GCD3.0对程序的设置和控制是通过3个指拨开关来实现的，因此，特别注意开关要拨到位，否则会产生错误。

GCD4.0、5.0则采用全中文菜单进行参数的设置，按主板上的OPTION按键进入菜单，用1P的上下左右键进行选择，用1P的启动键确认，操作起来简单方便。

具体用法如下：

按下GCD主板上的OPTION按键，进入调整菜单：

▶ 节目调整	进入正常游戏(记次)模式的参数调整
免费	进入免费游戏模式
记时	进入记时游戏模式的参数调整
由1P ← ↑ ↓ → 调整	用1P ← ↑ ↓ → 调整选项和参数值，按1P的START按键确认

“节目调整”子菜单，用摇杆↑ ↓(上下)可依次出现四个子菜单

▶ 编号 XXX	节目编号选择：参照节目编号选择表，选择正确的节目编号
难度：	难度参数选择：最多有8级，有 指示选择的难度，本例是2级
记时	时间参数选择：最多有8级，用 指示选择的时间，本例是5级
退出	

编号：XXX	
▶ 1投1币	投币控制，可选择1投1币、1投2币、2投1币、3投1币
演示声音有	游戏演示声音选择
退出	

编号：XXX	
▶ 接关卡：无	选择有无游戏接关卡
记忆卡：无	选择有无游戏记忆卡
退出	

编号：XXX	
▶ 字符位置，左下角	CREDIT显示位置，可选择左下角、中下角存储并退出
退出	

记忆OK	
请重新开电	节目参数调整完毕
CONNY	
GCD	



高素质的人才
科学化的管理
超前的市场意识
这些科技与企业多方位的结合
创造出了令人称羡的效益
最终使华立执行业之牛耳

振科技之翼高飞

——华立的成功之路

文/孙炜 张翔军

随着国内经济格局的进一步开放搞活，近几年来，电玩业高速发展，各地公司商行纷纷成立，一时间形成了遍地开花的新形势，也加剧了市场竞争的激烈程度。几多欢喜几多忧，市场优胜劣汰的法则，摒弃了一些不合格的企业，同时也造就了一批业内为之骄傲的优秀企业，华立电子有限分司，就是在这股大潮中破浪前行的强者之一。

华立电子有限公司地处广东番禺，最初只是一个家庭作坊式的小档口，业务量也不大，但是在苏本立董事长的带领下华立人凭着对事业的执着和诚信待人的原则，逐渐赢得了众多商家的信任。总经理曾先生在与我们的交谈中就多次提到了“以诚待人”的华立宗旨。曾先生说：“我们与众不同的地方就在于对售后服务的重视，我们工作的责任就是让与华立打交道的人放心！有宾至如归的感觉。”正是基于这种认识，经过十年的努力，华立发展成为今天这样一个大型电子游戏机企业。对此，曾先生说道：“今天的一切都是过去的滴滴汗水创造出来的，所以我们倍加珍惜。现在我们的目标是开创更美好的未来，全力以赴把华立建成集开发、生产、代理、销售于一体的规模化、集团化的企业。”这一席话，让我们感受到了华立人的信心与豪情。

前瞻曾先生为我们描述的华立公司前景，回顾它成立十余年来的创业历史，不由让人想起改革开放的总设计师邓小平同志的一句话：“科技是第一生产力！”华立公司的发展历程，正是这句话在实践中运用的最好例证。高素质的人才、科学化的管理、超前的市场意识，这些科技与企业多方位的结合，创造出了令人称羡的效益，最终使华立执行业之牛耳。

从人才的角度来看，高科技的行业需要高素质的从业人



员，现代化的企业竞争就是人才的竞争。面对今天拥有15名工程师级别的高级人才和济济一堂的近百名具有专业水平的员工，我们不难明白华立成功背后的支柱何在。从当年街头的小档口到今天雄居番禺的大公司，创业的艰辛不言而喻，但曾先生引以为豪的却是拥有了这百余名高素质的人才，因为他相信，人才是企业成败的关键。公司为这些员工提供了优越的环境和便利的条件，使人尽其才，这些创造了华立昔日辉煌的人们正创造着华立更加辉煌的未来。

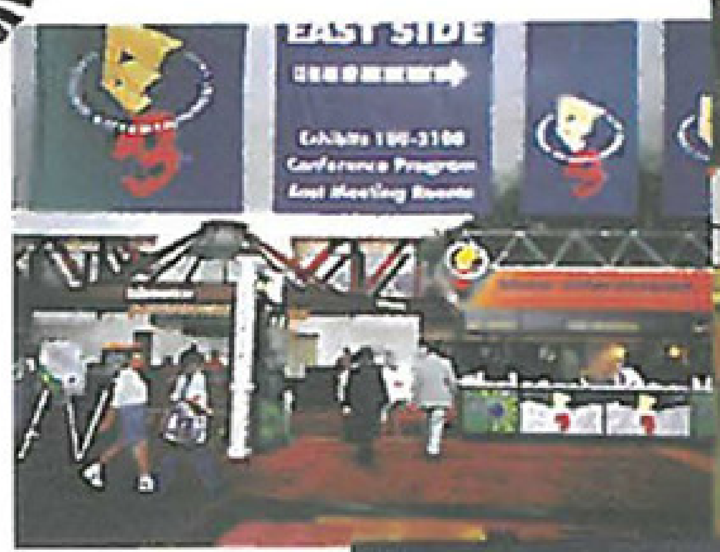
从管理的角度来看，企业发展到一定规模，如何管理成为最迫切也是令企业领导人最关心的问题。企业的良好运转离不开管理，科学化的管理又能促进企业更好地创造效益，作为一个高科技企业，华立全面推行了电脑化的管理，将行政、销售、制造及维修保养分门别类，由专业的部门去处理各种不同的事务，通过电脑对各部门之间进行协调管理，整个公司运作井井有条。这一举措，不仅对企业内部员工提出了高要求，而且更使企业步入了规范有序的轨道，大大提高了员工的工作效率，也给客户提供了一个便捷高效的合作环境。许多业内人士在谈及目前国内的电玩业时，都普遍认为市场已日渐成熟，企业走规模化、系统化的发展道路势在必行。如何突破现有局限，使企业更上一层楼，华立的经验或许值得我们借鉴。

从市场发展的角度来看，发展是当今世界两大主题之一，高科技在经济发展中扮演着极为重要的角色，用科学之手去把握市场未来的脉博，这样才能使企业保持竞争力。在世纪之交，华立把目光投向了电玩业在国外颇受欢迎的一个分支——家用游戏机。曾先生认为，随着改革的不断深入，经济增长会日趋步入健康稳定，生活水平的相应提高使人们对家庭娱乐的要求会越来越高，从家用游戏机在国内越来越受青睐就可看出一些端倪。所以华立人在继续以前的经营范围的同时，开始了对家用游戏机市场的探索和开拓。目前，我国的电玩业软件全部依赖进口的局面已被打破，不少厂家陆续推出国产软件，虽然囿于资金投入和技术方面的差异，我国自行设计的节目板与国外同类产品相比差距甚大，但是仍有一批企业，为了中国电玩业的自强自立在作不懈努力，华立也有意加入了这一行列。凭着一流的高科技人才，自行开发研制节目板已经提上了华立的议事日程。超前的市场意识和科学的决策，使我们有理由相信，华立明日的成功定会更胜今朝。

华立电子有限公司总经理(中)与本文作者在一起







'98 E3 电子娱乐展揭秘

E3 98——Electr



一年一度的美国E3电子娱乐展(Electronic Entertainment Expo)，是美国规模最大的电子游戏及其相关产业的展览，也是广大玩家的盛会。世界各国家用游戏机、街机、电脑的主要厂商云集一堂，各自使出浑身解数，推出年度精品新作，竭力吸引大家焦灼的目光。

E3是一个面向电子游戏界的商业性展览，进场的一般是游戏设计师、游戏店人员、游戏杂志记者等相关人员。由于不向大众开放，因此许多喜欢游戏的玩家无缘进场参观，从而引起诸多不满。对于此事，E3的主办单位Interactive Digital Software Association的会长明确表示，E 3是一个游戏界相互展示产品、相互交流的活动，如对大众开放会场将会相当混乱而无法达到以上目的。同时，E3也不准18岁以下的人进场。虽然今年E3开始之前，许多未成年的玩家发了许多电子邮件给E3的主办单位，希望能够开放让他们入场，但主办单位表示，将不会开放E 3给未成年玩家进场。

初识E3：一、亚特兰大觅踪

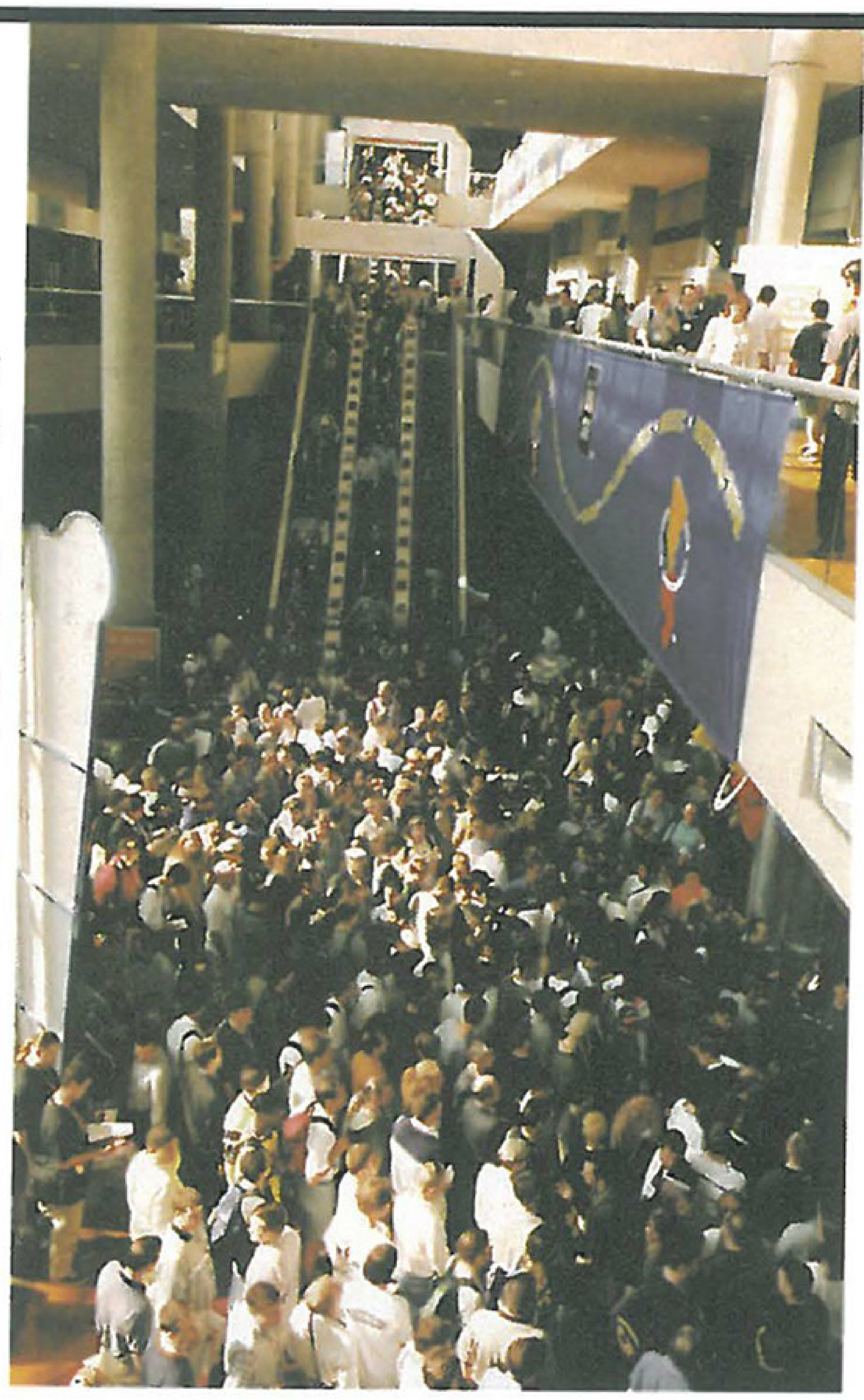
今年的E3展在亚特兰大市的乔治亚世界会议中心举行，时间为5月28日至5月30日。为期三天的展览自然是精彩纷呈，人头攒动，热闹非凡。令人目不暇接。有趣的是亚特兰大本身却没有一家游戏公司，即使是最近的游戏公司，也要距离1000多公里远。自从E3从洛杉矶搬到亚特兰大后，许多游戏公司就开始报怨。美国的大部分游戏公司都位于西部的洛杉矶和三番市，而亚特兰大在美国的东南方，因此当这些公司参展时，必须将展示用的电玩设备、电脑设备、灯光设备以及大型摊位布置等大老远的东搬西运。虽然说美国的游戏公司并不太在乎多出来的这些运输费用，但是千里迢迢地来回搬运总是相当麻烦。再说亚特兰大本身不算是一个大型都市，因此也难以容纳全部前来观展的人。

出于以上种种考虑，主办单位决定从明年起，E3展重回其诞生地洛杉矶。不过洛杉矶展览会场没有亚特兰大的展览会场大，主办单位似乎有意另寻新址来作为展览场地。

E3展重回洛杉矶毕竟是一个好消息，自从E3搬到亚特兰大后，举办展后活动的厂家变少了，因为亚特兰大本身没有足够的场地让厂家举办大型活动。如果E3展搬回洛杉矶，不但

onic Enterainment Expo

'98 美 国 E3 电 子 娱 乐 展 揭 秘



会有许多地方让厂家举办大型活动，而且由于好莱坞就在附近，他们也可以邀请更多的明星来参加盛会，为E3增姿添彩。

初识 E3：二、E3 内幕

E3 展可分为三大部分：一是 Exhibit，即通常意义的展览；二是 Workshop，即系列专题研讨班；三是 Conference，即规模较小的讨论会。这次的 E3 展，包括东西两大厅的展览、9 个研讨班和 40 个小型讨论会。研讨班主要探讨游戏业发展方向等战略方针，讨论会侧重于具体的战术布置，例如商业策略和世界趋势、最新技术发展、游戏开发、网上游戏与 INTERNET、游戏销售和零售、市场及广告策划、财务与资金支持等，二者分而不离，相互融汇。由于主持研讨班和讨论会的都是各大游戏公司的负责人，因此受到游戏界从业人员和游戏杂志记者的关注。

E3开展当天，主办者邀请了任天堂美国分公司主席霍华德·林肯、SONY 美国分公司 (SCEA) 执行副总裁 Kazuo Hiral、EA 公司的主席 Lawrence Probst、Intexplay 的创建者 Brian Fargo、Microsoft 负责游戏的部门副总裁 Pete Higgins 等，坐谈游戏业界目前面临的主要问题。

在拓展游戏对象群方面，各大公司均认为目前的游戏在广度和深度方面都比以前提高了，对象群的年龄层面越来越广泛，游戏变得更为大众化。然而，这些还很不够，游戏还远不是一种广泛普及的娱乐活动。目前游戏也有了一些女性玩家，但很重要的一点是针对女孩子的游戏长期以来没有受到应有的重视。

关于技术发展的问题，任天堂公司继续强调只有游戏内容是根本，而电脑界的公司对技术发展的态度就更为积极。对于电子游戏公司来说，一旦某个游戏机种占领市场的一定份额，就会顾及即得利益，一般不会只为了新技术的新鲜好玩而进行更新换代。而对于从事电脑游戏的公司来说，技术发展是根本，只有不断开发。采用最新技术才能在市场上立足。同时，一直被游戏机厂商忽略的游戏机向下兼容问题，正在越来越引起大家的注意。

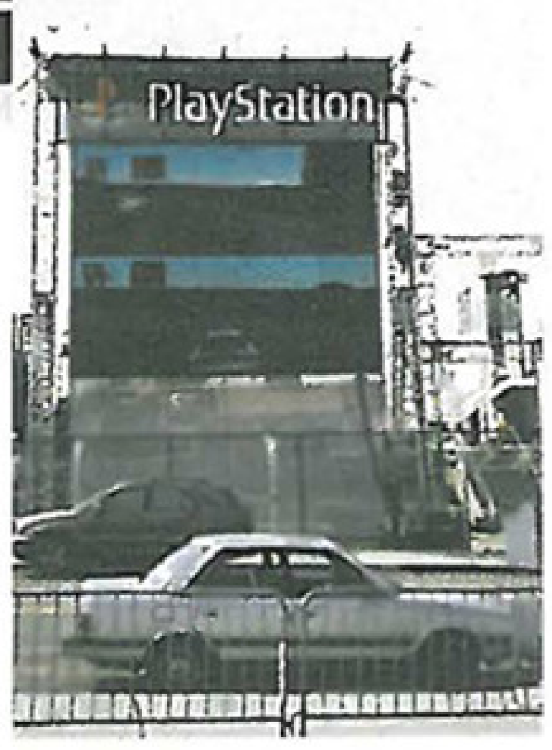
对于网上游戏的看法，PC 游戏业和游戏机业的观点大相径庭，SONY 公司目前并未有意为 PlayStation 推出网上游戏；EA 公司的网上游戏运行不错，但由于硬件设备和服务成本问题，目前还难以赚钱；而微软则认为人们低估了网上游戏的重要性，认为网上游戏的人与人交流方面的特性有助于吸引更多的玩家。

初识 E3：三、首届“交互成就大奖”

E3开展当天晚上，由互动艺术及科学学院 (Academy of Interactive Arts a nd Sciences)举办的首届互动







成就大奖(First Interactive Achievement Awards)，在展会掀起一个高潮。大奖分为单项技术奖和整体内容奖两组，单项技术奖是表彰某一技术领域的成果，整体内容奖分为网上游戏、PC游戏和游戏机游戏三类。



交互成就大奖可称为游戏界的奥斯卡奖，不但是效法电影业来设立了这个大奖，而且领奖仪式也如出一辙。最引人瞩目的是，被称之为“玛利奥之父”的宫本茂获得大会颁发的终身成就奖，别的奖项均为有投票权的所有会员评选出来，而这个奖项是由指导委员会选出表彰在游戏界作出杰出成就，对游戏界具有巨大影响力人士的。

1、有关游戏机游戏的获奖作品名单

杰出成就奖(音乐及音效)

Parappa the Rapper (PlayStation)-SCEA

杰出成就奖(软件工程)

Golden Eye 007 (nintendo 64)-Nintendo of America.Inc./Rara.Ltd

杰出成就奖(互动设计)

Parappa the Rapper (PlayStation)-SCEA

最佳动作(Action)游戏

Golden Eye 007 (Nintendo 64)-Nintendo of America Inc./Rara.Ltd.

最佳冒险(Adventure)游戏

Final Fantasy ¢ˉ (PlayStation)-SCEA/Square Soft.Inc.

最佳格斗(Fighting)游戏

WCW VS NOW£ World Tour (Nintendo 64)-THQ.Inc./Asmik of Japan.

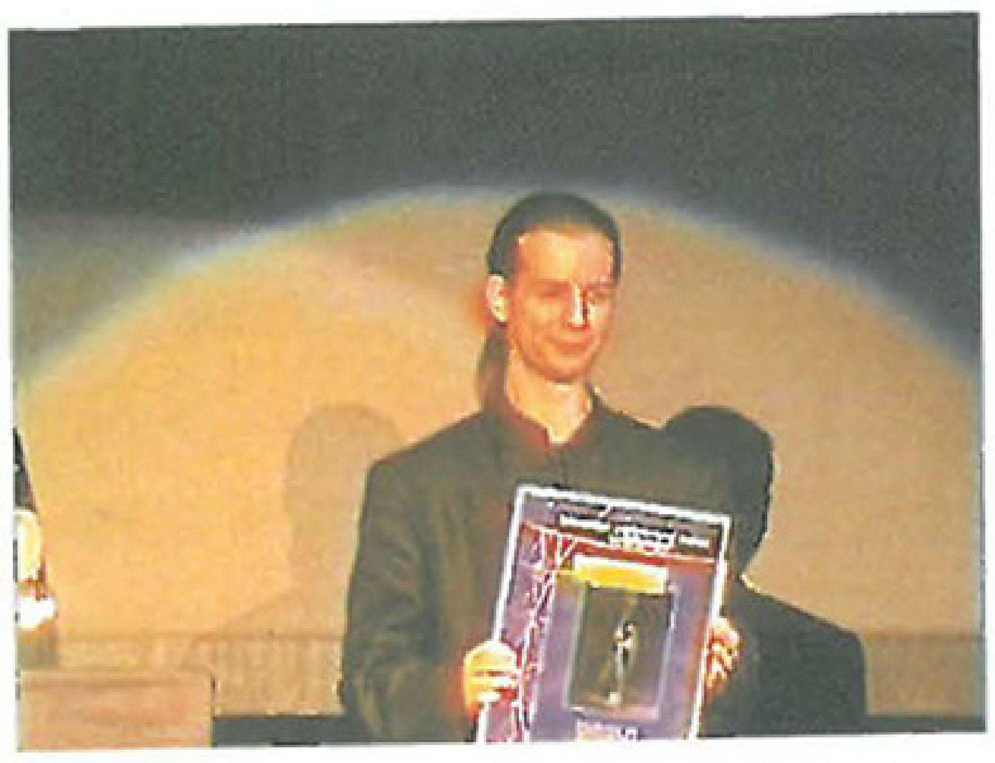
最佳赛车(Racing)游戏

Diddy Kong Racing (Nintendo 64)-Rara.Ltd.



最佳角色扮演(RPG)游戏

Final Fantasy ¢ˉ (PlayStation)-SCEA/Squara Soft.Inc.



最佳运动(Sports)游戏

International Superstar Soccer(Nintendo 64)-Konami of America.Inc.

最佳游戏 (Console Game of the Year)

Golden Eye 007 (Nintendo 64)-Nintendo of America.Inc./Rara.Ltd.

全年大奖(Interactive Title of the Year)

Golden Eye 007(Nintendo 64)-Nintendo of America.Inc./Rara.Ltd.

终身成就奖(Hall of Fame)

宫本茂 SHIGERU MIYAMOTO

2. 有关电脑游戏的获奖作品名单

最佳动作游戏

Qua Ke Ⅱ(雷神之捶2)

最佳策略游戏

Age of Emptres(帝国时代)

Star Craft(星际争霸)

最佳冒险游戏

Blado Runner

最佳模拟飞行游戏

Fiight Simulalar 98

最佳体育游戏

FIFA Road to World Cup’98(FIFA足球98，通向世界杯之路)

年度最佳PC游戏大奖

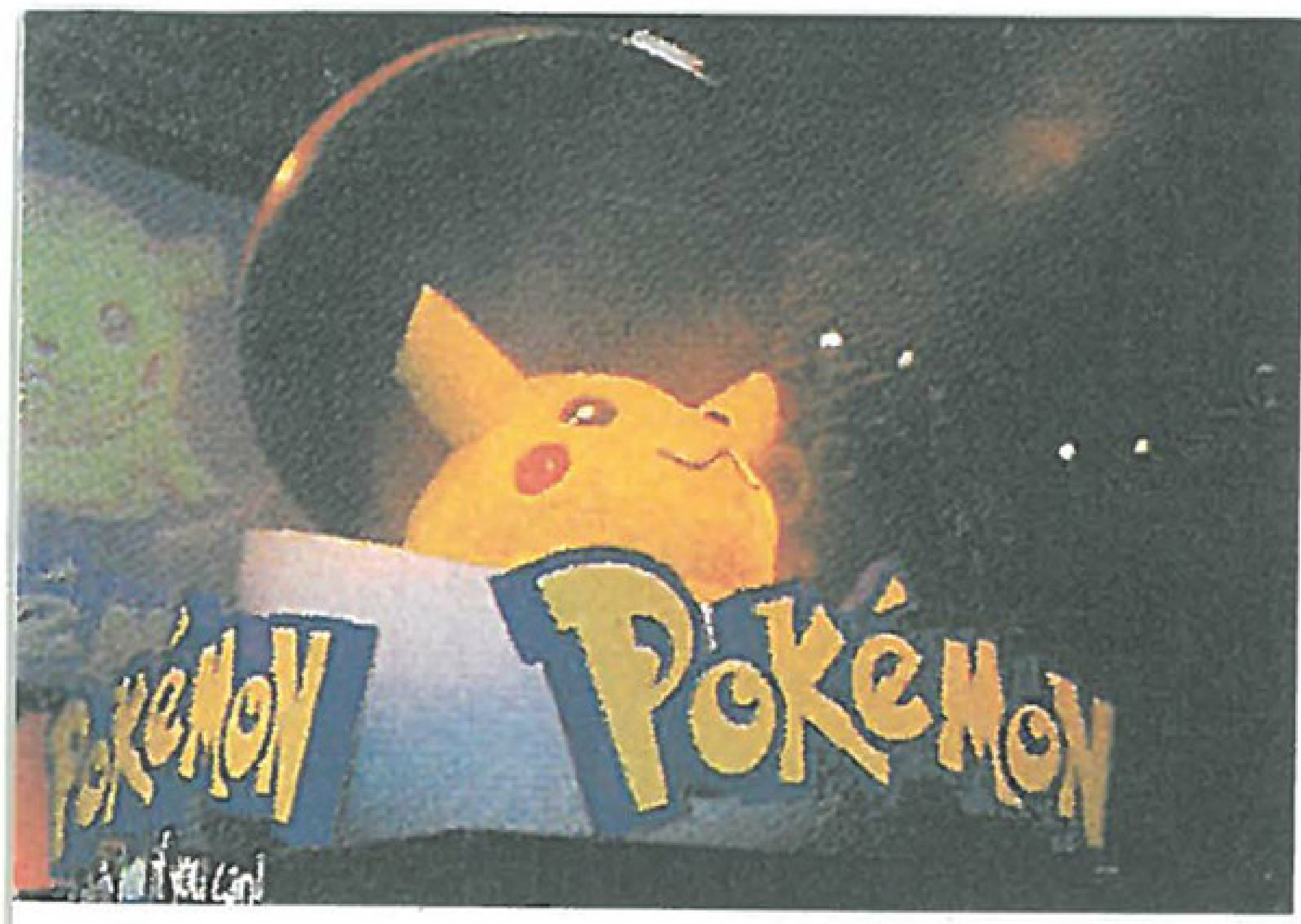
Starcraft(星际争霸)

展厅探宝：一、家用机游戏——声势浩大

这次E3展的主展区是东西两个大厅，西厅主要展出游戏机游戏，其中又以家用机游戏居多。Nintendo和SONY的主展馆面积最大。Nintendo的展位前面，放置了一座以玛利奥为题的喷水池，使整个Nintendo展位充满了童话般的气氛。SONY将六个最新游戏分布在自己展馆的各个部分，并在展馆里搭起了平台和天桥，天桥与其它平台相连，站在天桥上朝下望，整个展馆尽收眼底，显示出王者风范。特别在5月27日举办的PlayStation儿童







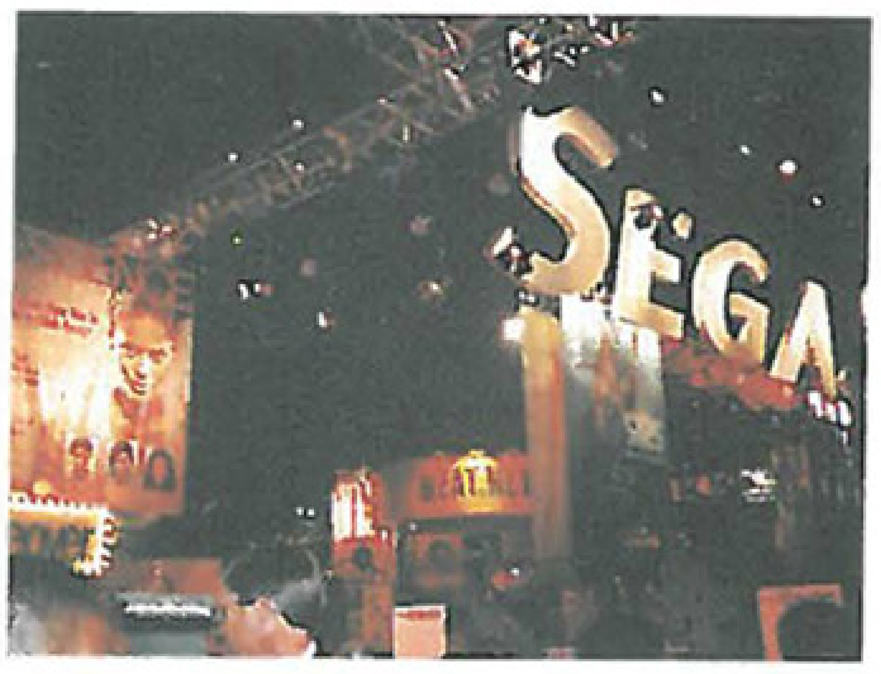
乐园，树起了超大屏幕和巨型舞台，吸引了一群群大小朋友，利用超大屏幕来作SPYRO、古惑狼2、GRAN TURISMO等PlayStation游戏试玩活动，使展前户外活动办得红红火火，热热闹闹。

KONAMI公司推出的大作《METAL GEAR SOLID》可说是《天诛》的现代版，采用电影式的



OPENING，敌人A1大幅度改变、对应Dual Shock手柄，是众玩家非常期待的一款大作(完成度40%，预定11月推出：PlayStation)。其余展出作品中，需要关注的还有格斗游戏《拳圣》(PlayStation)，以及大受玩家欢迎的出色作品《CONTRA》，即大家十分熟悉的《魂斗罗》(预定9月推出：PlayStation)。

SCEA展出的PlayStation游戏软件超过60多款，包括一些同样参展的厂商游戏，从数量之多可以看出众厂商对PlayStation的信心。动作游戏有最新的《CRASH BANDICOOT WARPED》(古惑狼3)，这次古惑狼将为阻止Dr.Neo Corten的阴谋而再次冒险，可以配合Dual Shock手柄，预定9月推出。最需一提的是，一款由大家非常熟悉的天皇巨星成龙负责Motion Capture的动作游戏《JACKIE CHAN'S STUNMASTER》，



其它还有赛车、赛艇、美式足球、冰上曲棍球等游戏。

EIDOS的《Tomb Raider 2》在PlayStation上推出不久，这次又推出了《Tomb Raider 3》(古墓丽影3)，操作上虽然和二代分别不大，但内容方面与以往的风格有所不同，Lara将会穿行在现代高楼大厦之间。当一个漂亮的真人装扮的劳拉出现时，EIDOS展台前人山人海，人们纷纷拥上前与劳拉合影留念。如此看来，劳拉不愧为游戏界的第一封面女郎。

SQUARE的展馆包含在SONY展馆范围之内，显示出异常亲密的伙伴关系，但同时E3上SQUARE与EA合作的新闻又令人产生联想。SQUARE展馆的主体是一个小影院，放映最新的几个游戏的DEMO，如《寄生前夜》、《武士之刀2》等。《Brave Fencer武藏传》非常引人瞩目，玩法有点象SFC的《圣剑传说》，主角可将敌人完全吸入剑中，并从被吸收的敌人中获得一种力量，还可使用特殊力量。相信是暑假里的热门游戏。

Nintendo推出的游戏，最受关注的是《The Legend of lelda:The Ocarina of Time》，现场提供了四位BOSS让玩家试玩。还有一款以星球大战为题材的3D射击游戏《STAR WARS ROGUE SQUADRON》，玩家可以驾驶星球大战中曾出现的各式战机，向空中和地面上的敌人进行攻击。同时，现场还展出了一些GameBoy Camera及Printer，更展示了一部能以彩色显示的Game Boy。

展厅探宝：二、街机游戏——如日中天



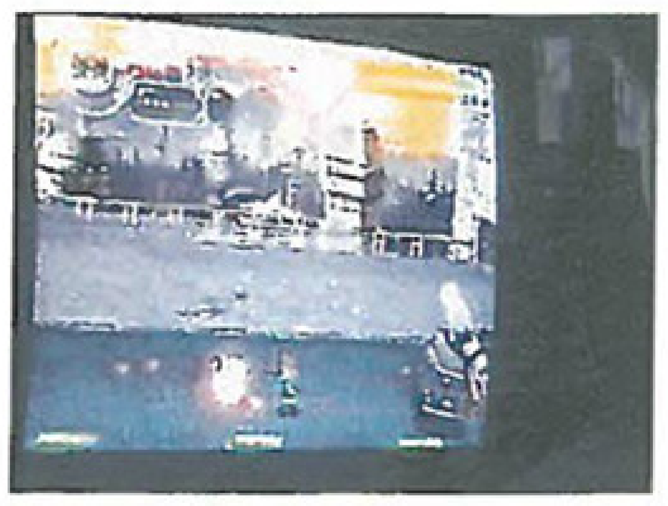




东边下雨西边晴，那边家用机游戏如火如荼，热潮高涨；这边街机游戏火火爆爆，令人留连忘返。街机游戏以其细腻逼真的画质、灵敏充实的操作、身临其境的现场感，在游戏界独领风骚。然而，来自家用机游戏和电脑游戏的双重冲击，使街机游戏市场更见微妙。也许同时向家用机游戏和电脑游戏移植，是街机游戏发展的一个途径。这次E3展上，大牌公司CAPCOM共分发了两本产品介绍手册，一本是街机





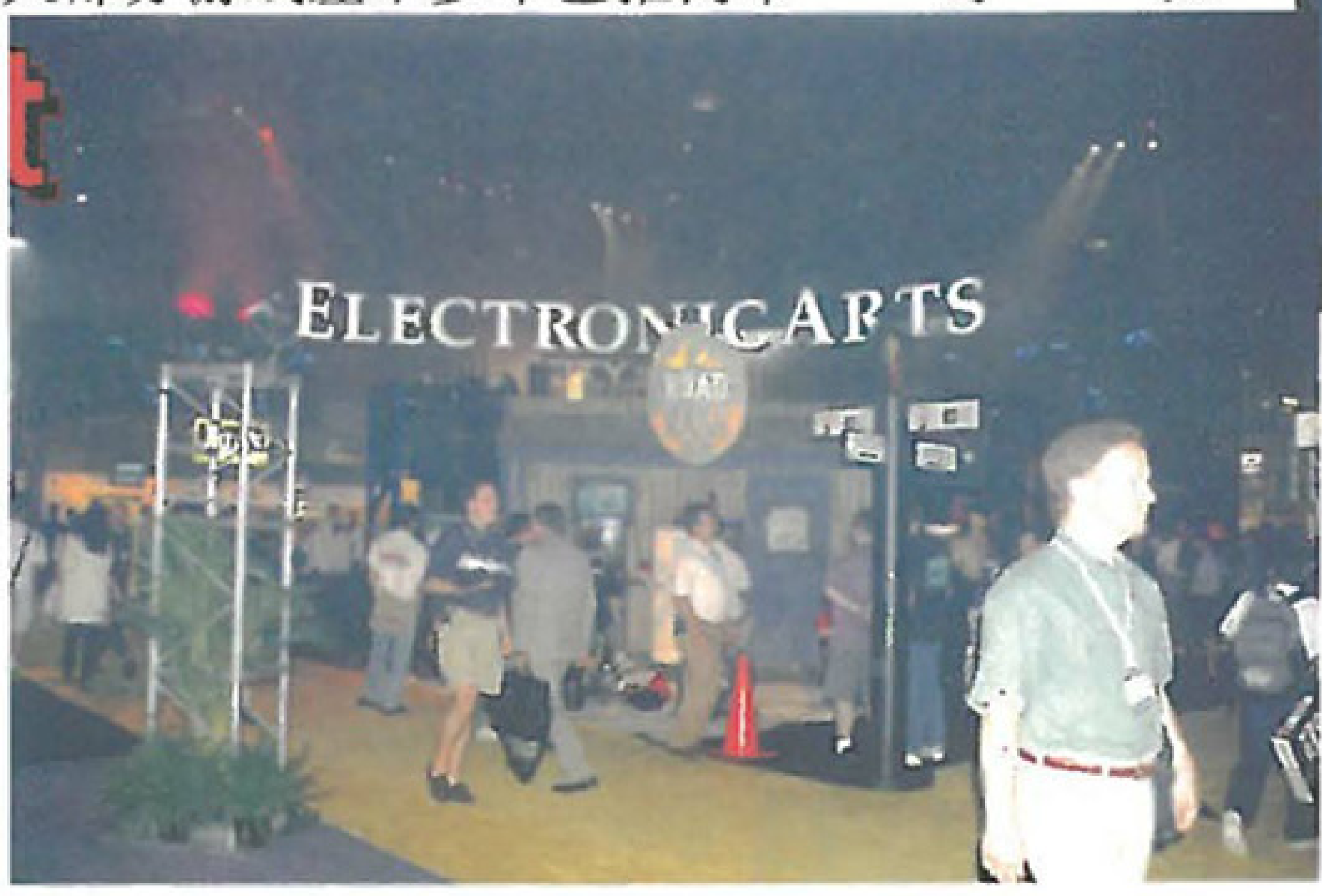


和家用机游戏，一本就是电脑游戏。



正当日本各个媒体大力宣传SEGA最新机种Dreamcast的时候，地处太平洋对岸的美国似乎较为平静。在SEGA的展位中，Saturn游戏虽然仍在展出，但大部分游戏差不多早已推向市场，因此Sega便利用大量空间来放置街机游戏，如：《Sega Rally Championshis 2》、《The Lost World:Jarassic Park》等。





有CAPCOM的地方，便自然少不了《街霸》人物。不过，最让人兴奋的是《CAPCOM GERNERATION第一集击坠五之时代》及《CAPCOM GERNERATION第二集魔界与骑士》两款游戏。另外，新作品的《Street Fighter Collection 2》中，将会对应Dual Shock震动手柄，玩起来必有一番全新感受。



NAMCO主要的展览作品仍以《铁拳3》为主，而最令人乐而忘返的街机游戏要数《Time Crisis 2》。不过，由于是FREE PLAY的原因，在场试玩的人士似乎早已忘记了作为一名枪手中应有的操守，每一个人只在不断地以“人海”战术来闷死敌人。



其它公司如PSYGNOSIS推出太空科幻射击游戏，《SLAST RADIUS》当中除提供9种不同的战机选择之外，更有多达40个任务让玩者选择参与。MIDWAY公司展示了《Mortal Kombat 4》等街机游戏。INFOGRAMES公司展出的游戏中，最引人注目的便是由电影改编的动作游戏《MISSION IMPOSSIBLE（职业特工队）》，玩法和《Goldren Eye 007》差不多。

展厅探宝：三、电脑游戏——方兴未艾

也许美国是电脑王国的缘故，虽然展示电脑游戏的东厅没有西厅热闹，展台规格也相对小一些，但这次参展中电脑厂商及其推出的电脑游戏数量之多，规模之大，也令人十分欣喜。有的公司不惜重金搭起大型展台，有的公司组织游戏卡通人物表演，从方方面面展示电脑厂商，日益发展的科学技术和雄厚实力。



Nova Logic公司在会场中租用的一个房间里，展示了F-16Viper及Mig-29 Fulerum这套双胞胎游戏。什么是双胞胎游戏呢？NovaoLogic在模拟飞行方面一向设计得相当真实，非常注意细节，原本这两架战机在同一套游戏中推出，但由于模拟度太真实了，因此容量及成本增加，所以要用两套游戏的形式推出。F-16 Viper是一架美国最优良的战机，Mig-29 Fulerum是俄国科技的结晶，各有40种不同任务。该游戏在多人连线的功能上相当强大，玩家还可利用Nova Logic最新推出的线上服务Novaworld.net进行多达





100人的同时对战。当玩家同时拥有这两个游戏时，程式会自动互相结合成为一套大型游戏，可以进行F-16 Viper和Mig-29 Fulerum的对战，看看哪一架的性能比较好。

South reak Interaetive是在去年E3之前不久才成立的一家新公司，《MIB星际战警》就是他们设计的。在举办的酒会中，他们表示取得华纳(Warner Brothers)旗下的卡通人物使用权，将会在以后的一年中推出数套使用其卡通人物的游戏。要想与华纳签约，South Reak需要大量资金，公司背后是否有什么财团在支持？

South Peak打算使用3D技术推出一套使用Pinky and Brian的游戏，玩者在这一套游戏中可以自由选择两只老鼠中的其中一只，当然，游戏的目的就是要主宰全世界。SouthPeak还决定推出使用华纳其它卡通人物的数套教育软件。

South Peak使用其发明的Video Raelity科技所设计的游戏《Dark Side of the Moon》，十分令人难忘，



场景都是真实的布景所拍摄的。South Peak人员搭好他们想要的场景，用特制摄影机来拍摄整个场景。这部摄影机有六个镜头，各自对着不同的角度拍摄，可以将整个360°的视野完全涵盖，影像资料会输入电脑加以处理，游戏的程式使用类似QuickTime VR以及向量放大缩小的原理，让游戏中显示出来的场景看起来象3D环境一样，效果相当不错。



FOX Interactive公司推出了不少游戏，但让每一个玩家期待是由著名电影“X档案”改编的游戏：X Files£Unrestrided Access，为了帮这套游戏扩大声势，Fox特别请来电影X档案女主角姬丽·安德森莉来举行签名会。签名会的现场相当拥挤，Fox公司请来几十位保安维持现场秩序。在游戏中X玩家扮演一位新的FBI探员，进行调查时Mulder及Scully两个探员都会随时协助你。玩家将会有机会与大部分电影中的人物谈话。如Mulbee&Scully、他们的上司Skinner以及协助Mulder的三人帮。让玩家从一个全新的角度来认识两位探员，却又保持电影中那种悬疑的感觉。



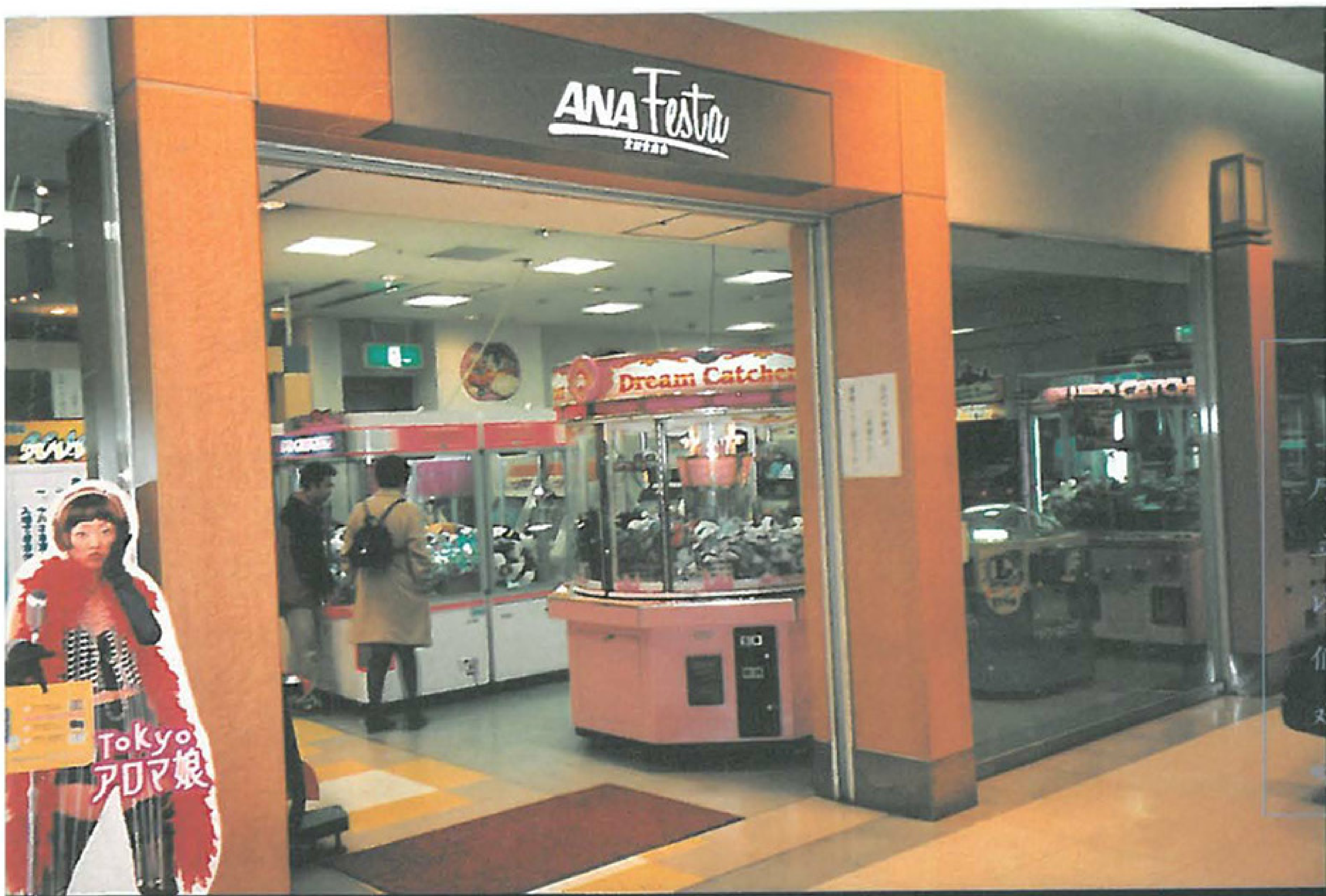






同往年一样，Electronic Art也展出了许多套相当精采的游戏。模拟城市3000是套在Window95/98上运行的软件，因此它的最高解像度并无限制，玩家的电脑能够显示多大游戏就能显示多大，再加上使用24bit的高色差模式，数百种不同的建筑图形更加细致，更重要的是能用多人连线。Moto Race是美国游戏界公认1997年最好的竞速游戏，这次EA又展出了本系列新作Moto Racer2，全新的跑道、更新的图形、增强的3D引擎，以及更强的多人连线功能使2代比1代玩起来更加有趣，玩家将在全新的30个跑道中赛车，跑道地点包括撒哈拉沙漠及亚马逊热带雨林等。游戏包含一个跑道编辑器，玩家可以轻易更改游戏中原有跑道，当然也可以创造全新的跑道。





"风俗营业管理法"作为日本经营游戏厅的法律依据，规范了日本的电玩市场。自立法以来，日本电玩业逐渐步入正轨，并且以创造了超级产值而举世闻名。在这里，我们试将"风俗营业管理法"中对经营者、游戏厅、经营管理等几个方面的规定作一简略介绍。

日本的"风俗营业管理法"

经营者

经营者可以是个人，也可以是企业法人。当经营者为个人或具体经营管理者为个人时，以下情况五年内不能申请经营此产业，即：未成年人、无生活能力的人及其监护人、精神病人、破产者、因犯罪被判刑一年以上或被剥夺政治权利的人。当经营者为企业法人时，须向警视厅提交公司章程、营业执照、公司主要负责人的有关资料。对违反"风俗营业管理法"或地方管理条例的经营者，视其情节给予警告处分、罚款处分、六个月以内的停业处分、吊销营业许可证等处分。对经营者个人依法追究刑事责任。

游戏厅

"风俗营业管理法"将日本的游戏厅分为两类，一类是纯娱乐游戏厅，一类是有奖游戏厅。对两类游戏厅的规定有相同之处，也有不同之处。

在游戏厅的构造、设备及游戏厅的地理位置方面，两者的相同之处是：不能摆放影响店内光线的机器设备、不能张贴带有色情内容的照片、广告、装饰、进出口处不能装锁，照明光线的强度必须在10勒克司以上，噪音及震动必须符合规定，不能设在住宅区(但住宅区内的商业区或商业区附近20米范围内的区域除外)，必须设在远离学校、图书馆、儿童福利院、医院一百米以外的区域。两者不同之处在于：有奖游戏厅规定不能摆放除营业目的以外的机器设备，奖品交换台必须设在显眼的地方；而纯娱乐游戏厅规定不能摆设有投入纸币或退给客人现金、有价证券等功能的机器。

在对于机台的性能方面，特规定有奖机台须具备以下规定：1、1分钟内不能发射相当于400日元的钢珠球；2、每个钢珠球中奖时所获得的钢珠球不能超过15个；3、中一次大奖时所获得的钢珠球不能超过240个；4、游戏结果不能随顾客的技术有很大变化；5、游戏结果不能有很大的偶然性或受到顾客以外的人的控制。对于纯娱乐性机台则不作任何规定。

有奖游戏厅还必须遵守警视厅关于游戏金额、奖品的规定，金额规定钢珠球1个4日元，代用币1枚20日元，奖品不能为现金、证券、酒，且每个奖品的金额上限为1万日元。

经营管理

在日本，开设游戏厅必须由警视厅核发许可证。









经营者应向当地警视厅提交以下材料申请办理许可证：<1>企业名称及法定代理人姓名；<2>店名及地址；<3>风俗营业的类别；<4>店内的构造及设备的构成；<5>负责人的姓名和地址；<6>记载营业方法的补充资料；<7>游戏厅的平面和周围环境的简图；<8>当申请者为个人时，需提交个人最近五年的履历表、身份证、非无生活能力者、非神经病患者、非自我破产者的有关证明书；<9>当申请者为企业法人时，需提交公司章程、营业执照、公司主要负责人的有关资料；<10>游戏厅管理者的有关资料；<11>当申请开有奖游戏厅时，需提交经有关部门对游戏机审查的合格证，游戏机的机种说明书及其构造、性能、电路原理图说明书。警视厅会对以上材料进行审核，合格者发给许可证。许可证须张贴于游戏厅内显眼之处，可以继承但不能转借。

对游戏厅营业时间也有规定：住宅集中区规定是早10时至夜里11时，住宅集中区以外的有奖游戏厅是早10时至夜里11时，纯娱乐游戏厅是早10时至夜里12时。但在节假日期间可延长1小时。

在噪音及震动方面也有详细规定：住宅区及文教地区白天(早8时至晚6时)不超过45分贝，夜间(晚6时至早8时)不超过40分贝。住宅和文教区以外，白天不超过50分贝，夜间不超过45分贝。商业或工业区域白天不超过60分贝，夜间不超过50分贝。

同时，为了保证青少年的健康成长，禁止以下营业行为：在外拉客；未满十八岁的服务员从事与客人接触的工作；未满十八岁的服务员从事深夜(晚十时至早十时)的工作；向未满十八岁的客人提供烟酒服务。此外，游戏厅还规定客人不能在店内喝酒；在游戏厅入口处必须张贴少年禁止入内的标志，有奖游戏厅禁止未满18岁者入内，纯娱乐游戏厅下午6时后禁止未满16岁者入内，晚上10时后禁止已满16岁不满18岁者入内。

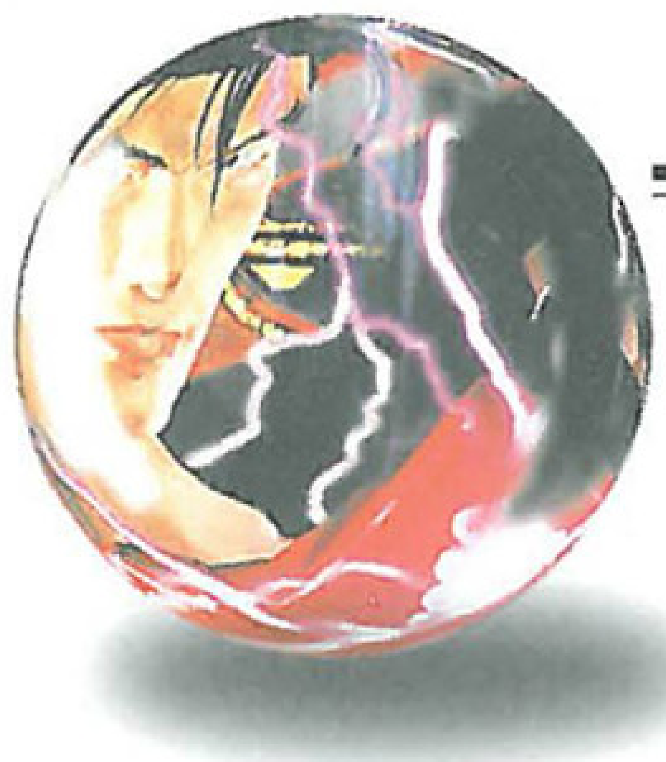
日本的各级政府为维护社会风气，依据"风俗营业管理法"特制定了管理条例，例如东京都的管理条例规定：1.在店内不可以做、也不让客人做败坏社会风气之事；2.不强行搭配；3.不乱收费；4.不向客人提供在店内住宿类服务；5.营业时大门和客房门不准上锁；6.不准经营赌博性业务。

品种繁多
价格合理
欢迎垂询

地址：广州市流花路109号大西南酒店610室
电话：(020)86675496 86675609 86689811
传真：(020)86508255
邮编：510010



JY 致远电子贸易行



主营原装节目板

鸿发娱乐用品总汇

手机：(0)13927489945 （罗生）
(0)1398727098 （陆生）
(0)1388765656 （杨小姐）
传呼：0872-126-8212629 （阿兵）

优价供应

百家乐、大小台、二十一点龙虎斗、开心天地等娱乐用品
特殊可控产品、远红外线扫描系统均可供应
全套、单件订货均可供货
进口产品、质量保证、现货供应、欢迎联系

HONGFA YULE

满 贯 财 神

开关调整表

DIP .SW.1		NO.1	NO.2	NO.3	NO.4	NO.5	NO.6	NO.7	NO.8
投币比率	1Coin 1Credit	OFF	OFF						
	1Coin 2Credit	ON	OFF						
	1Coin 3Credit	OFF	ON						
	1Coin 5Credit	ON	ON						
开分比率	10分			OFF	OFF				
	20分			ON	OFF				
	50分			OFF	ON				
	100分			ON	ON				
进分上限	500分					OFF			
	1000分					ON			
进分方式	投币						OFF		
	开分						ON		
退分方式	退币							OFF	
	洗 分							ON	
比倍爆机	1000分								OFF
	2000分								ON

DIP .SW.2		NO.1	NO.2	NO.3	NO.4	NO.5	NO.6	NO.7	NO.8
最小押分	1分	OFF	OFF						
	2分	ON	OFF						
	3分	OFF	ON						
	5分	ON	ON						
比倍功能	有			OFF					
	无			ON					
比倍续玩	比倍				OFF				
	续玩				ON				
操作方式	按键					OFF			
	摇杆					ON			
数字形态	数字						OFF		
	方块						ON		

(一)、娱乐配线

DIP SW.2 第五脚请调 ON

零件面	A	B	焊锡面
GND	1	1	GND
GND	2	2	GND
+5V	3	3	+5V
+5V	4	4	+5V
	5	5	
+12V	6	6	+12V
	7	7	
入表	8	8	出表
	9	9	
声音	10	10	
	11	11	
扫描板－红	12	12	扫描板－绿
扫描板－蓝	13	13	扫描板－同步
	14	14	查帐键
测试	15	15	
投币(1P)	16	16	
开始 DONDEN/开分(1P)	17	17	
上(1P)	18	18	
下(1P)	19	19	
左(1P)	20	20	
右(1P)	21	21	
摸/舍续玩左S1.A(1P)	22	22	
押分/续玩S2.B(1P)	23	23	
确认半续玩右S3.C(1P)	24	24	
	25	25	洗分/退币
SSR	26	26	H.P.SW
GND	27	27	GND
GND	28	28	GND

(二)、麻将配线

DIP SW.2 第五脚请调 OFF

零件面	A	B	焊锡面
RB	1	1	RA
[illegible]	2	2	RC
	3	3	RE
入表	4	4	出表
GND	5	5	GND
	6	6	H.P.SW
测试	7	7	查帐
扫描板－绿	8	8	扫描板－红
扫描板－同步	9	9	扫描板－蓝
SSR	10	10	声音
	11	11	0
	12	12	11
	13	13	12
	14	14	13
	15	15	14
	16	16	15
开分/钱道	17	17	洗分/退币
	18	18	
GND	19	19	GND
GND	20	20	GND
+5V	21	21	+5V
+5V	22	22	+5V
+12V	23	23	+12V
+12V	24	24	+12V
+5V	25	25	+5V
+5V	26	26	+5V
GND	27	27	GND
GND	28	28	GND

	RA	RB	RC	RD	RE
10	A	B	C	D	
11	E	F	G	H	得分
12	I	J	K	L	续玩
13	M	N	吃	碰	
14	杠	听	胡		左
15	开始	押			右

三国风云开关调整表

DIP SWITCH[NO.1]			1	2	3	4	5	6	7	8
出牌率		82%	ON	ON	ON					
		84%	OFF	ON	ON					
		86%	ON	OFF	ON					
		88%	OFF	OFF	ON					
	●	90%	ON	ON	OFF					
		92%	OFF	ON	OFF					
		94%	ON	OFF	OFF					
		96%	OFF	OFF	OFF					
役牌倍率	●	正常				ON				
		高				OFF				
蜀魏之战		有						ON		
	●	无						OFF		
蜀魏之战机率		80%							ON	ON
		85%							OFF	ON
	●	90%							ON	OFF
		95%							OFF	OFF

DIP SWITCH[NO.1]	1	2	3	4	5	6	7	8
建议调整	ON	ON	OFF	ON		OFF	ON	OFF

DIP SWITCH[NO.2]			1	2	3	4	5	6	7	8
投币比率	●	1Coin 1Credit	ON	ON	ON					
		1Coin 2Credit	OFF	ON	ON					
		1Coin 3Credit	ON	OFF	ON					
		1Coin 5Credit	OFF	OFF	ON					
		1Coin 10Credit	ON	ON	OFF					
		1Coin 20Credit	OFF	ON	OFF					
		1Coin 50Credit	ON	OFF	OFF					
		1Coin 100Credit	OFF	OFF	OFF					
投币×开分比率	●	10				ON	ON			
		20				OFF	ON			
		50				ON	OFF			
		5				OFF	OFF			
玩家听牌电脑现牌	●	是						ON		
		否						OFF		
退币(票)方式	●	以投币计							ON	
		以开分计							OFF	
操作方式	●	键盘								ON
		摇杆								OFF

DIP SWITCH[NO.2]	1	2	3	4	5	6	7	8
建议调整	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

DIP SWITCH[NO.3]			1	2	3	4	5	6	7	8
最小可押	●	1	ON	ON						
		2	OFF	ON						
		5	ON	OFF						
		10	OFF	OFF						
最大可押		10			ON	ON				
		20			OFF	ON				
	●	30			ON	OFF				
		50			OFF	OFF				
余额可否续玩		可					ON			
		否					OFF			
等待投币时间		30						ON	ON	
		60						OFF	ON	
	●	90						ON	OFF	
		无限						OFF	OFF	
语音报牌	●	有								ON
		无								OFF

DIP SWITCH[NO.3]	1	2	3	4	5	6	7	8
建议调整	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	OFF	ON

DIP SWITCH[NO.4]			1	2	3	4	5	6	7	8
示范音乐	●	有	ON							
		无	OFF							
破台限制		1000		ON	ON	ON				
		2000		OFF	ON	ON				
		3000		ON	OFF	ON				
	●	5000		OFF	OFF	ON				
		10000		ON	ON	OFF				
		20000		OFF	ON	OFF				
		30000		ON	OFF	OFF				
		50000		OFF	OFF	OFF				
进分上限		500					ON	ON		
	●	1000					OFF	ON		
		2000					ON	OFF		
		5000					OFF	OFF		

DIP SWITCH[NO.4]	1	2	3	4	5	6	7	8
建议调整	ON	OFF	OFF	ON	OFF	ON		

三国风云配线图

28Pin 配线图(摇杆)

[EDGE CONNECTOR 10pin]		
零件面		焊接面
地线	1	地线
地线	2	地线
+5V	3	+5V
+5V	4	+5V
	5	
+12V	6	+12V
开分表	7	洗分表
总入表	8	总出表
SSR	9	
声音	10	
	11	
红色	12	绿色
蓝色	13	同步信号
	14	查帐
测试	15	清除归零
投币	16	开分
开始	17	
上(比倍)	18	
下	19	
左(双、大)	20	
右(半、小)	21	
摸/舍键	22	退币
押分	23	
确认键/得分	24	
	25	洗分
	26	(HP · SW)
地线	27	地线
地线	28	地线

18Pin 配线图(键盘)

[EDGE CONNECTOR 18 pin]		
零件面		焊接面
(RB)	1	(RA)
(RD)	2	(RC)
洗分表	3	(RE)
总入表	4	总出表
	5	地线
归零(RESET)	6	(HP-SW)
测试(TEST)	7	查帐(CHECK)
绿色	8	红色
同步信号	9	蓝色
(SSR)	10	声音
	11	(10)
	12	(11)
	13	(12)
	14	(13)
	15	(14)
	16	(15)
(COIN)	17	退币键
开分键	18	洗分键

	RA	RB	RC	RD	RE
10	A	B	C	D	海底
11	E	F	G	H	得分
12	I	J	K	L	比倍
13	M	N	吃	碰	
14	杠	听	胡		大
15	STAR	押			小

10Pin 配线图(键盘)

EDGE CONNECTOR 10pin		
零件面		焊接面
地线	1	地线
地线	2	地线
	3	
	4	
+12V	5	+12V
+12V	6	+12V
+5V	7	+5V
+5V	8	+5V
地线	9	地线
地线	10	地线

摇杆操作的按键对应表

IN1		测试	投币	开始	上·比倍		左·双大	右·半小	摸舍	押分	确认·得分					
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
IN2	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	查帐	归零	开分						退币			洗分				


五洲欢乐 致诚无限
销售大型电子游艺机
大型动感模拟机
电脑板、卡带、零配件
开发新娱乐机
售后维修、保养及更新换代
提供游戏场地规划咨询
销售热线
(010)68880218 01391026413
01381207636
维修热线
(010)68828340 01381025914
传真
(010)68828340
SEGA RALLY
北京五洲致诚游艺器材有限公司
地址：北京市石景山游乐园东门
邮政编码：100043


中潛科技
与您
联合作战
SUBSINO CO.,LTD.
SUBSINO
中潜科技股份有限公司
樱花恋
FAX:+886-2-2786 1566
http://www.subsino.com
subsino@email.subsino.com